PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH

Inklusive Audio-CD!

MUSIC 2000

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

MUSIC 2000

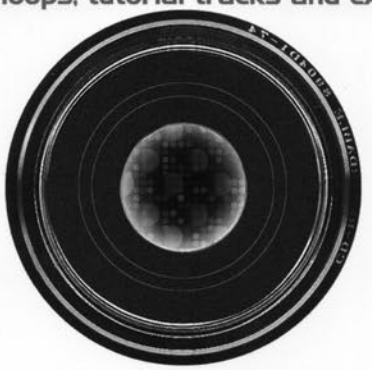
AUDIO CD!

Over 70 instrument samples

PLUS! Drum loops, tutorial tracks and example riffs

COMPACT disc DIGITAL DATA

Not to be sold separately



PRIMA GAMES

Prima Games® is a registered trademark of Prima Communications, Inc.

JESTER INTERACTIVE

EXCLUSIVE CD

available only with Prima's Official Guide to

MUSIC 2000

Codemasters®

PRIMA® (Deutschland)

JESTER INTERACTIVE

Codemasters®

MUSIC 2000™

PRIMA´S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH

PRIMA (Deutschland) GmbH
www.primadeutschland.com

PRIMA® und PRIMA Publishing® sind eingetragene Warenzeichen von PRIMA Communications, Inc.

©1999 by PRIMA (Deutschland) GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Autoren:
Originalausgabe: Maff Evans, Helen Woodey, Andy Hutchinson
Deutsche Ausgabe: Olaf Pinnow

©1999 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters". All rights reserved."Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. "Music 2000" is a trademark of the Codemasters Company Ltd. ©All screenshots copyright Jester Interactive 1999. All rights reserved.

Alle in diesem Buch in bezug genommenen oder erwähnten Rechte hinsichtlich der Bezeichnung von Produkten und handelnden Personen stehen deren jeweiligen Inhabern zu.

Wichtig:
Der Verlag hat sich mit größter Sorgfalt darum bemüht, nur zutreffende Informationen in dieses Buch aufzunehmen. PRIMA (Deutschland) GmbH kann jedoch keinerlei Gewähr dafür übernehmen, daß die Informationen in diesem Buch vollständig, wirksam und zutreffend sind; der Verlag übernimmt weder die Garantie, noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Schäden jeglicher Art, die durch den Gebrauch von in diesem Buch enthaltenen Informationen verursacht werden könnten.

Der Verlag ist nicht in der Lage, weitergehende Informationen über das Spiel, Strategien und Tips oder Probleme mit Hard- oder Software zur Verfügung zu stellen. Fragen sollten an die Hotline-Nummern der Spieleproduzenten gemäß der Spielanleitung gerichtet werden. Manche Tricks funktionieren nur bei genauem Timing, und das gewünschte Resultat wird sich möglicherweise erst nach mehreren Versuchen einstellen.

1. Auflage

Printed in Europe

ISBN 3-933841-70-4

INHALT

KAPITEL 1
Einleitung 3
KAPITEL 2
Ein Stück in 10 Schritten 6
KAPITEL 3
Einführung in die Bedienungselemente und Menüs . . . 10
KAPITEL 4
Musikalische Konzepte 16
KAPITEL 5
Videospuren 22
KAPITEL 6
Music Jam 30
KAPITEL 7
Laden und Speichern 36
KAPITEL 8
CD-Player 42
KAPITEL 9
Optionsbildschirm 50
KAPITEL 10
Bearbeitungskonzepte 54
KAPITEL 11
Ihre eigene Musik 60
KAPITEL 12
Bedienelemente und Techniken für Fortgeschrittene 74
KAPITEL 13
Musik in der realen Welt 86
KAPITEL 14
Häufige Fehler 90
KAPITEL 15
Glossar 92
KAPITEL 16
Die Sample CD 94

VORWORT

Kreativität ist etwas, über das jeder verfügt, aber in der heutigen adrenalinsüchtigen Spielewelt wird es zunehmend schwieriger, sie auszuleben. Ich hoffe, daß "Music 2000" die Situation verbes-sern wird. Die Idee hinter "Music 2000" ist, es "jedem" zu ermöglichen, beeindruckend klingende Musik zu machen, während gleichzeitig so viel Tiefe und Leistungsfähigkeit geboten werden, daß sogar professionelle Musiker sich darin vertiefen können. Von allen neuen Optionen, die geboten werden, freue ich mich am meisten über Music Jam. Es ist eine einzigartige Möglichkeit, tatsächlich "live" zusammen zu musizieren. Es wäre leicht gewesen, einfach einen Nachfolger für "Music" mit ein paar mehr Sounds zu produzieren, aber statt dessen haben wir eine Riesenmenge hinzugefügt und auch alles andere verbessert.

Ich möchte dem hart arbeitenden Jester Entwicklungsteam meinen Oank für ihre enormen Bemühungen, "Music 2000" fertigzustellen, danken. Oas Endprodukt ist ein Zeugnis ihrer Bemühungen und eines des ganzen Produktionsteams bei Codemasters. Ich hoffe sehr, daß Ihnen "Music 2000" genauso viel Spaß bereitet wie uns und daß Sie Songs und Videos erstellen, auf die Sie stolz sein können. Dieses Buch ist ein nützliches Hilfsmittel, um die Tiefen von 'Music 2000' ausloten zu können.

Hardcore Oance-Liebhaber, Hip-Hop B-Boys und Ambient / New Age Freaks fangen hier an - Music 2000 ist alles, was Sie wollen. Man sagt, daß jeder wenigstens ein Buch in sich trägt, und wenn das wahr ist, dann treiben sich in unserem alten Schädel mindestens ein paar Songs herum. Dieses Buch ist für alle Benutzer von Music 2000 geschrieben. Vielleicht haben Sie damit schon wochenlang Melodien geschrieben oder vielleicht haben Sie es gerade erst erworben - was davon auch der Fall sein mag, Sie werden hier einiges von Interesse für Sie finden. Wir werden Sie zuerst in die grundlegenden Konzepte und Techniken und dann in die Grundprinzipien dicht am Herzen der Erschaffung von Musik einführen. Wir werden Ihnen sogar aus der Klemme helfen, wenn Ihnen die Inspirationen ausgegangen sein sollten. Oie beste Methode, dieses Buch zu benutzen, ist zweifellos, es zu lesen, während man mit Music 2000 arbeitet. Greifen Sie sich die PlayStation, verbannen Sie Familie und Freunde aus dem Raum und legen Sie sich das Buch aufgeschlagen auf den Schoß. Arbeiten Sie sich durch die Beispiele hindurch, während das Spiel läuft, und auf einmal wird alles mehr Sinn ergeben.

Was ist Music 2000?

Damals in den Nebeln der Zeit, lange bevor Computer sich in der Musikszene bemerkbar machten, waren Aufnahmen schlicht nur Aufnahmen von einer Aufführung. Wenn ein Musiker sich bei einem Ton verspielt hatte, mußte die ganze Band alles noch einmal spielen. Das Erscheinen von Mehrspur-Bandgeräten in den 1950ern bedeutete, daß die Musiker nicht länger als Gruppe zusammenspielen mußten, um ihre Musik aufzunehmen. Statt dessen setzten sich die Musiker in einem Studio und spielten jeweils ihren eigenen Teil des Songs nacheinander ein. Mit dem Schlagzeug beginnend, wurden dann Baß und Gitarre und schließlich der Gesang hinzugefügt und am Ende wurden alle diese Elemente so abgemischt, daß es gut klang. Spulen Sie ein paar Jahrzehnte vor, und mit dem Erscheinen der Computer kamen die Synthesizer-Keyboards, die, anders als Tasteninstrumente wie Klaviere oder Orgeln, Töne aus elektronisch in ihnen gespeicherten Klängen erzeugten.

Ein Anzugträger in Japan war der Meinung, daß es eine großartige Sache wäre, wenn man alle seine Synthesizer mit einem Computer kontrollieren könnte.

Dies führte zuerst zu der Entwicklung des MIDI Interface und dann zu Duran Duran, Yazoo und Depeche Mode, die vor Freude alle Luftsprünge vollführten, weil dies die Technologie war, auf die sie gewartet hatten, um damit ihre Musik machen zu können.

Das Gerät, das alle diese Synthesizer kontrollierte - und das als eine Art elektronische Bestandsliste für den MIDI Setup diente, wurde Sequenzer genannt und macht bis heute von sich reden.

Als die Computer immer leistungsfähiger wurden, bemerkte jemand, daß es möglich war, ganz auf die teuren Synthesizer zu verzichten und statt dessen die Klänge, die Sounds oder Sound Samples auf einer Festplatte zu speichern und die Samples als Töne wiederzugeben.

Die ersten Computerprogramme, die Samples als Töne wiedergaben, wurden 'Trackers' genannt und im Laufe der Jahre nahmen sie Elemente der Sequenzertechnologie in sich auf - ebenso umgekehrt - und der auf Samples basierte Sequenzer war geboren.

So wie das Original, PlayStation Music, ist auch Music 2000 ein mit Loops (Schleifen) und Samples arbeitender Sequenzer, der alles von ganzen Ausschnitten aus Musikstücken bis hin zu nur einem einzelnen Ton aufnehmen und sie in der richtigen Geschwindigkeit und Tonhöhe (Pitch) wieder abspielen kann. Wie jeder Sequenzer ist auch Musik 2000 ein unglaubliches Stück Technik. Es nimmt alle Schwierigkeiten aus dem elektronischen Komponieren von Musik (und glauben Sie uns, wenn wir Ihnen sagen, daß es üblicherweise eine Menge Schwierigkeiten gab), und es ermöglicht kreativen Leuten, mit ihrer Kreativität voranzukommen.

Die Mechanik des Songaufbaues

Welche Musikrichtung Sie auch bevorzugen mögen, Sie können sicher sein, daß sie ihre eigenen Gesetzmäßigkeiten von Konventionen und stilistischen Vorlagen hat, auf denen der ganze Stil basiert. Der acht-taktige Boogie in der Rockmusik z.B. hat üblicherweise eine Einleitung (Intro), einen Hauptteil, eine Brücke (Brigde) und eine Ausleitung. Alle diese Bezeichnungen beschreiben grundlegend, was, wann, wo und wie lange etwas geschieht.

Dies ist der Kern jedes Musikstils. Die vielen verschiedenen Formen der Dance Music haben alle ihre eigenen Vorlagen, die wieder und wieder in den Hits auftauchen.

Nehmen Sie nur Trance Music - sie neigt dazu, mit einer schönen, verträumten Streicher- oder Vokalsequenz zu beginnen, gefolgt von einem schnellen "über 135 bpm" Drum-Rhythmus. Dann setzen melodische Synthieklänge ein, gefolgt von einer hämmernden Baßpassage. Daraufhin wird für eine Weile alles ruhiger, während die Drums sich zu einer Hochgeschwindigkeitsekstase aufbauen - kurz bevor auf dem Höhepunkt des Crescendos die Hauptmelodie der Synthies wieder einfällt.

Ungeachtet Ihres persönlichen Musikgeschmacks; wenn Sie nach einem Anfang suchen und Sie feststellen, daß Ihre Music 2000-Kompositionen nicht im Geringsten wie die Musik klingen, die Sie im Radio hören, wenden Sie sich einfach Ihrer Plattensammlung zu.

Hören Sie aufmerksam zu, was die Musiker machen; schalten Sie Music 2000 ein und versuchen Sie, ihnen nachzueifern. Es wird Ihnen nicht immer ganz gelingen, aber das Herumexperimentieren ist der halbe Spaß - und die 'Fehler', die man macht, klingen oft besser als die Ergebnisse sorgsam ausgetüftelter Überlegungen.

'Hook' und Melodie

Ein Begriff, den Sie vielleicht schon von Musikern (oder Musikkritikern) gehört haben, ist "Hook". Dies ist der ohrenschmeichelnde Teil der Musik, an den sich jeder erinnert. Es ist der Teil, der Sie glücklich macht und für Gänsehaut sorgt.

Alle Melodien sollten über einen guten Hook verfügen - oder sie werden nie mehr als Fahrstuhl- und Supermarktmusik sein. Was macht also einen guten Hook aus, und wo findet man diese mystischen Juwelen? Nun, die schlechte Nachricht ist, daß es oft sehr subjektiv ist, was einen guten Hook ausmacht. Was Sie für atemberaubend halten, kann jemand anderen eher befremden. Die gute Nachricht ist, daß Music 2000 mit hübschen Hooks vollgestopft ist, die nur darauf warten, von Ihnen in Ihre Arrangements eingepaßt zu werden.

Ein typischer Hook ist eine angenehm melodische Sektion der Musik, die oft (aber nicht immer) über Drums und Baß gelegt wird und die die Melodie ausführt. Manche Hooks sind 16 Takte lang, andere nur drei Töne. Sie variieren stark, aber für den Erfolg eines gutklingenden Stückes sind sie lebenswichtig. Hören Sie aufmerksam Radio und Sie werden diese kleinen Sektionen der Musik erkennen, die 'es' ausmachen. Sie können natürlich auch durch ausgebufftes Übereinanderschichten und Timing von existierenden und eigentlich eher gewöhnlichen Samples Ihre eigenen gelungenen Hooks erschaffen.

Ein Beispiel: Nehmen Sie ein anschwellendes Chor-Sample - Sie werden einige davon in der Music 2000 Riff-Bibliothek finden. Allein oder über dem falschen Drum-Beat klingt es schlaff und undifferenziert. Aber mit einem fetten Baß und einem ordentlich stampfenden Beat hat man plötzlich die musikalische Erleuchtung vor sich. Experimentieren Sie ruhig mit den sich anbietenden Samples aus Music 2000, aber graben Sie auch einmal in den eher esoterischen Samples.

Wenn man sich die Scheiben, die in den Charts plaziert sind, genauer ansieht, sind es manchmal gerade diejenigen mit der ungewöhnlicheren Hook Line - im Gegentakt, verstimmt oder seltsam verdreht - die gut ankommen. Es lohnt sich, die Hook Line sorgfältig zu gestalten.

Die Regeln brechen

Während es ratsam ist, die Tricks und Kniffe von Music 2000 zu erlernen, um das meiste herauszubekommen, sorgen Sie sich nicht - es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, Musik zu machen.

Wenn Sie einen Techno Drumbeat mit einem Ambient-Synthie-Klangteppich verbinden wollen - nur zu. Dieses Buch wird Ihnen zeigen, wie man leichter und schneller Musik machen kann und Ihnen ein paar Tricks beibringen, die Sie vielleicht noch nicht kannten.

Wie gesagt, experimentieren Sie nach Belieben, denn man stellt oft fest, daß das unbeabsichtigte Einfügen eines scheinbar falschen Samples zu einem großartigen Ergebnis führt. Wenn Sie mit dem Zusammensetzen Ihrer Musik nicht weiterkommen, machen Sie es wie die Profis - hören Sie sich die Musik anderer Leute in Hinblick auf interessante Techniken an und bedienen Sie sich. Hören Sie aber nicht nur mit Bewunderung zu. Mit unserer Hilfe werden Sie in der Lage sein, zu hören, wo der Ambient Einwurf sitzt oder wie der Hi-Hat Rhythmus aufgebaut ist.

Nun können Sie dieses Wissen anwenden, um Ihre eigenen Vorstellungen umzusetzen. Bevor wir uns hier festfahren, noch eine goldene Regel, die man nicht brechen sollte, wenn man mit Music 2000 arbeitet: Speichern Sie Ihre Werke regelmäßig auf die Memory Card. Nur eine Berührung Ihres Powerschalters - und Ihr Stück wird für immer verloren sein.

Viel Spaß mit dem Buch, viel Spaß mit Music 2000 - und erschaffen Sie großartige Musik!

KAPITEL 2

Sie haben das Programm und wollen sofort Musik machen. Mit diesem Kapitel können Sie genau das tun. Ganz einfach: Folgen Sie nur den einfachen Anweisungen, schließen Sie die Augen und denken Sie: "Das habe ich gemacht!"

SCHRITT 1

Auf dem Song-Spuren-Bildschirm drücken Sie "L1", um die Riff-Bibliothek aufzurufen. Gehen Sie in die Trance-Sektion und dann in die Drum-Loop Liste. Wählen Sie dort mit "X" '2 Light Kicks'. Kopieren Sie mit "X" 60 Blöcke dieses Riffs direkt hintereinander auf den Song-Spur Bildschirm. Dazu bewegen Sie den grünen Quadrat-Cursor mit den Pfeiltasten, um die gewünschte Taktstelle zu erreichen. Zwischen den Blöcken dürfen keine Lücken bleiben.

Wenn Sie Blöcke an die falsche Stelle gesetzt haben, können Sie sie mit "□" entfernen. Der Taktblockzähler am oberen Bildschirmrand zeigt an, wo Sie sich gerade im Song befinden. Die erste Einfügung dieses Riffs sollte an der ersten Position erfolgen; die letze an 60. Stelle.

Abb. 2-1: Aus der Trance-Sektion wählen Sie '2 Light Kicks'.

SCHRITT 2

Bringen Sie den grünen Quadrat-Cursor (mit dem Sie die Blöcke eingefügt haben) auf die erste Position von Spur 3. Drücken Sie "L1" und gehen Sie zurück zur Drum-Loop-Liste in der Trance-Sektion. Wählen Sie mit "X" 'Add to me Loop'. Fügen Sie dieses Riff auf Spur 3 in die Positionen 9 bis einschließlich 55 auf dem Song-Spur-Bildschirm ein. Zwischen den Blöcken dürfen keine Lücken bleiben.

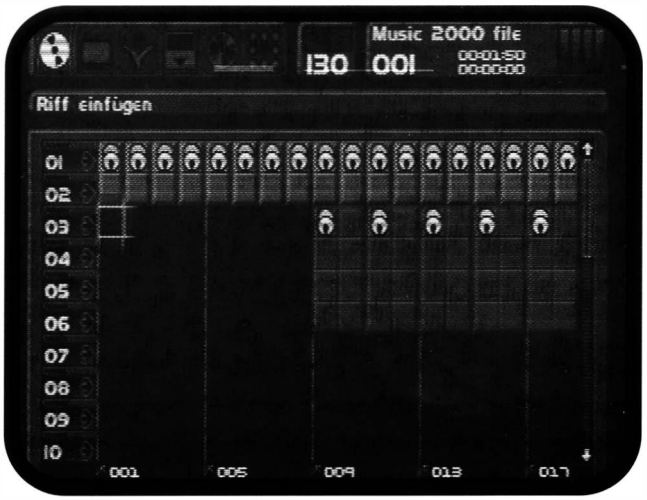


Abb. 2-2: So sollten Ihre ersten beiden Drumspuren aussehen.

Schritt 3

Bringen Sie den grünen Cursor auf den ersten Taktblock von Spur 7. Gehen Sie in die Techno-Sektion "L1" und gehen Sie auf die Baßfigurenliste. Wählen Sie '3 octave bass' indem Sie "X" drücken. Kopieren Sie dieses Riff in Spur 7 auf die Positionen 5 bis einschließlich 48.

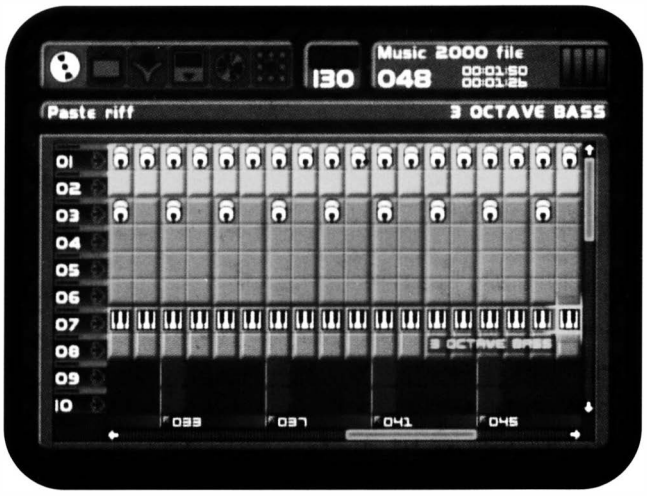


Abb. 2-3: So fügen Sie das neue Riff ein.

Schritt 4

Bewegen Sie den Cursor zu Spur 9. Gehen Sie auf die Melodieliste in der Trance-Sektion und wählen Sie 'Ambient Piano'. Fügen Sie dieses Riff nur in die Taktblöcke 13, 17, 21 und 45 ein. Am Taktblockzähler können Sie ablesen, in welchem Block Sie sich gerade befinden.

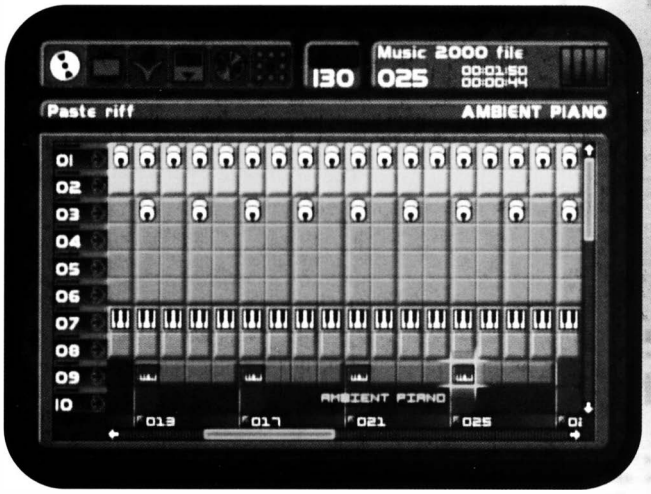


Abb. 2-4: So fügen Sie das neue Riff ein.

Schritt 5

Bringen Sie den Cursor in den dritten Taktblock von Spur 10. Gehen Sie auf die Vocals Liste in der Trance-Sektion und wählen Sie 'Music is the...' Drücken Sie "X", um es zu laden. Fügen Sie es in den Positionen 3, 11, 49, 53 und 61 von Spur 10 ein.

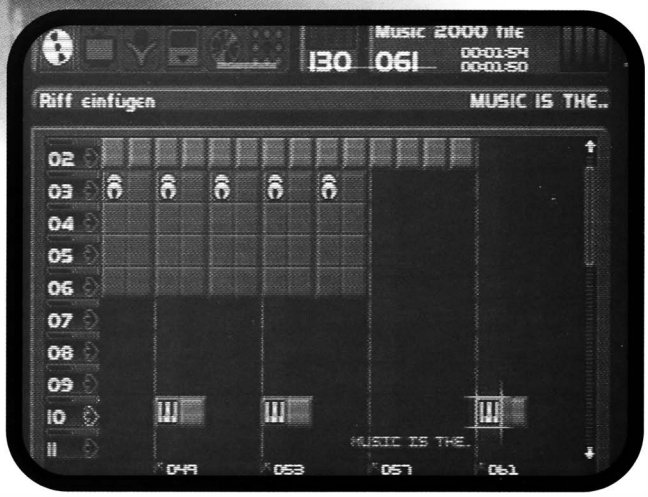


Abb. 2-5: Hier finden Sie 'Music is the ...'

SCHRITT 6

Gehen Sie in der Trance-Sektion zur Vocals Liste. Wählen Sie 'Vocal seq. 1' und fügen Sie es in die Taktblöcke 21, 25, 53, und 57 von Spur 11 ein.

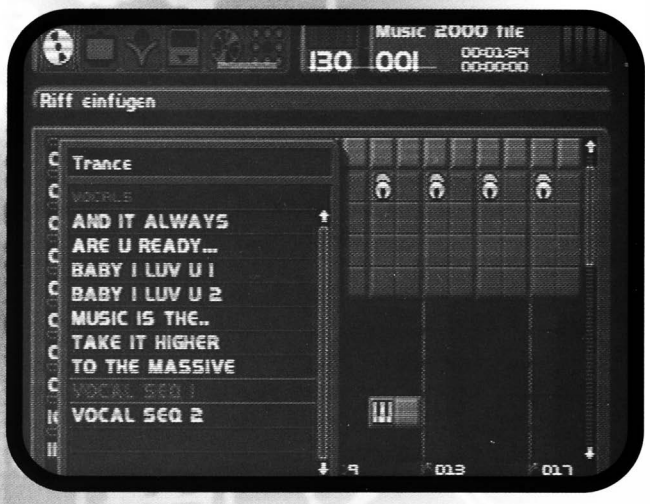


Abb. 2-6: Hier finden Sie 'Vocal seq. 1'

SCHRITT 7

Gehen Sie zurück zur Trance-Sektion und dann zur Melodieliste. Hier sollten Sie mit den Richtungspfeilen herunterblättern, 'Etherial pad' wählen und es auf Spur 12 in die Positionen 29, 33, 37 und 41 einfügen.

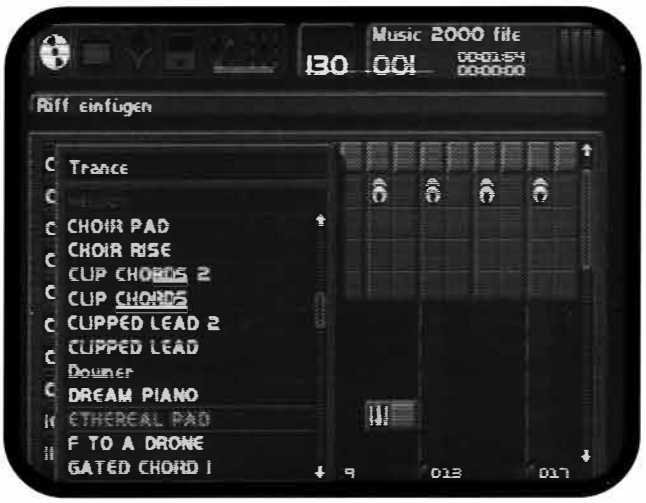


Abb. 2-7: Hier finden Sie 'Etherial Pad'

SCHRITT 8

Gehen Sie in die Trance-Sektion und wählen Sie die Vocals Liste. Blättern Sie herunter,wählen Sie "Baby I luv you 1" und fügen Sie es auf Spur 9 in die Taktblöcke 29, 31, 37 und 39 ein.

Abb. 2-8: Hier finden Sie 'Baby I Luv U 1'

Schritt 9

Gehen Sie zur gleichen Vocals Liste in der Trance-Sektion zurück und wählen "Baby I luv you 2". Kopieren Sie dies in die Blöcke 33 und 41 von Spur 9.

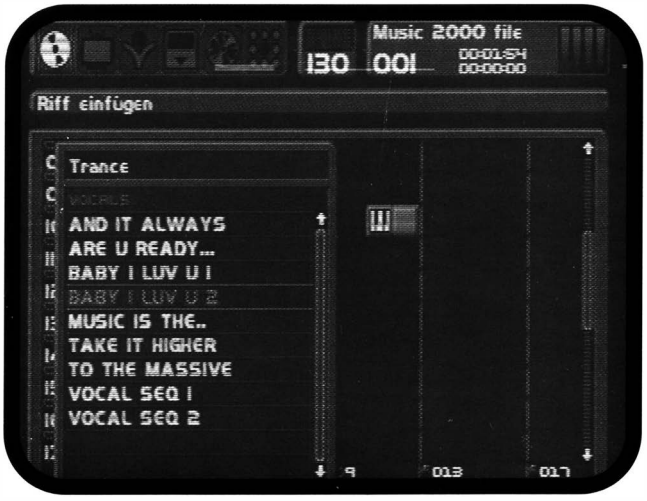


Abb. 2-9: Hier finden Sie 'Baby I Luv U 2'

Schritt 10

Kehren Sie zu der gleichen Vocals Liste zurück und wählen Sie dort 'To the massive' und fügen es in die Blöcke 35 und 43 von Spur 9 ein.

Abb. 2-10: Hier finden Sie 'To the massive'

Wenn alle diese Schritte ausgeführt worden sind, bewegen Sie den Cursor zurück zum Anfang des Stückes, drücken "□"und ein neues Menü erscheint. Blättern Sie herunter und wählen Sie 'Spielen' mit "X". Wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten, drücken Sie "Start".

Wenn das Stück gut klingt, haben Sie es richtig gemacht. Wenn nicht, könnten sich ein paar Fehler eingeschlichen haben. Wenn es richtig klingt, Sie es aber nicht mögen, wissen Sie jetzt wenigstens ungefähr, wie Sie vorgehen müssen, um etwas zu komponieren, das Sie mögen! Speichern Sie dieses Stück auf jedem Fall- Sie benötigen es später für den Walkthrough.

Viel Erfolg!

Einführung in Bedienungs-elemente und Menüs

Kapitel 3

Music 2000 bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten zum Ausprobieren und Erforschen. Aber viele Möglichkeiten zu haben, bedeutet auch, mehrere Menüs zu haben, und es wird ein wenig dauern, bis man sich an sie gewöhnt hat. Die Kenntnis der Bedienelemente von Music 2000 ist notwendig, um sich in den einzelnen Menüs zurechtzufinden. Dieses Kapitel gibt nur eine Einführung in die elementarsten Funktionen, aber das sollte für den Moment bereits genügen. Wahrscheinlich werden Sie, wenn Sie häufig mit Music 2000 arbeiten, ohnehin bald einen eigenen Stil für den Umfang mit den Bedienelementen entwickeln und sich merken können, was sie bewirken. Dieses Kapitel wird Ihnen helfen, Ihren Standort zu bestimmen und Ihnen einige der Möglichkeiten des Programms vorstellen.

Anmerkung:

"X": Führt eine Handlung aus oder wählt etwas aus einem Menü aus.

"△": Führt Sie zum vorhergehenden Menü zurück oder bringt Sie, wenn Sie nicht mehr weiter wissen, zurück zu den Hauptoptionen.

"O": Ruft das Hauptmenü des betreffenden Bildschirms auf.

Song-Spur

Wenn Sie, wie in Kapitel 2 beschrieben, schon in zehn Schritten einen Song erstellt haben, kennen Sie diesen Bildschirm bereits. Sie können die Optionen am oberen Bildschirmrand mit "△" anwählen. Der mittlere, graue Kasten mit der Nummer (wahrscheinlich 130) zeigt die BPM an: die Taktschläge pro Minute. Der rechte, graue Kasten gibt Ihnen Informationen über die Spuren und Taktblöcke. Die große, dreistellige Zahl zeigt an, in welchem Takt Sie sich derzeit befinden. Die kleinere Zahl oben rechts zeigt die Länge Ihres Stückes an, und die untere rechte Zahl zeigt Ihnen, auf welcher Spur Sie sich befinden.

Die Zahlen auf der linken Seite des Bildschirms sind Ihre Spuren. Wenn Sie hier bis zum Ende herunterblättern, werden Sie feststellen, daß es 24 Spuren gibt. Ganz unten, wo die letzte Spurennummer erschienen wäre, finden Sie vier Spurenoptionen. Die erste verändert die Lautstärke, die zweite den Hall, die dritte die BPM und die vierte verändert die Tonart des Stückes. Die Anzeige am unteren Bildschirmrand zeigt in Viererblöcken die Taktnummern an.

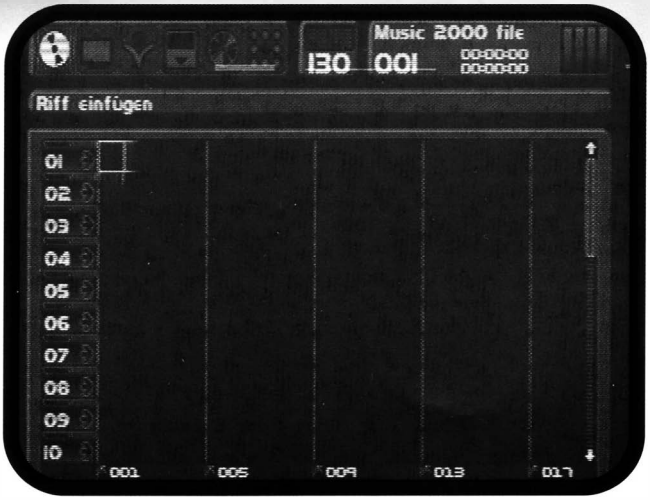


Abb. 3-1: In die Songspuren fügen Sie Ihre Musik ein.

Hauptmenü der Songspur

Vom Songspur-Bildschirm aus drücken Sie "○". Dies ruft ein häufig verwendetes Menü auf. Von hier aus können Sie Ihre Stücke abspielen, Riffs erstellen, andere Menüs anwählen, die Riff-Palette anwählen und vieles mehr. Mit 'Riff' bezeichnet man eine kurze musikalische Phase, die aus verschiedenen Sounds und Tönen besteht.

Abb. 3-2: Das Hauptmenü des Songspuren-Bildschirms.

Um ein Riff einzufügen:"X"

Um ein Riff zu löschen: "○"

Um das Stück abzuspielen / anzuhalten: "Start"

Um zum Riff-Editor-Bildschirm zu gelangen: "R1"

Um einen Bereich zu wählen: "Select"

Um zur Riffpalette zu gelangen: "R2"

Um zur Riffbibliothek zu gelangen: "L1"

Dies sind die grundlegenden Shortcuts, die Sie zum Starten benötigen. Sie werden Ihnen viel Zeit sparen, denn die Bedienkonzepte bleiben immer die gleichen; egal, in welchem Menü oder auf welchem Bildschirm Sie sich gerade befinden. Die Bedienelemente greifen auf verschiedenen Bildschirmen zwar auf verschiedene Optionen zu, aber Sie können sich sicher sein, das dies die einzigen sind, die Sie fast überall benötigen.

Vom Songspur-Bildschirm aus rufen Sie mit "L1" die Riff-Bibliothek auf. Mit den rechten und linken Pfeiltasten können Sie sich in ihr bewegen. Hier können Sie alle Riffs auswählen, die Sie zur Erstellung Ihrer Songs benötigen. Um ein Riff auszuwählen, drücken Sie "X". Damit laden Sie es auf den Songspur-Bildschirm, von wo aus Sie es weiter bearbeiten können.

Abb. 3-3: In der Riff-Bibliothek finden Sie alle vorgefertigten Riffs.

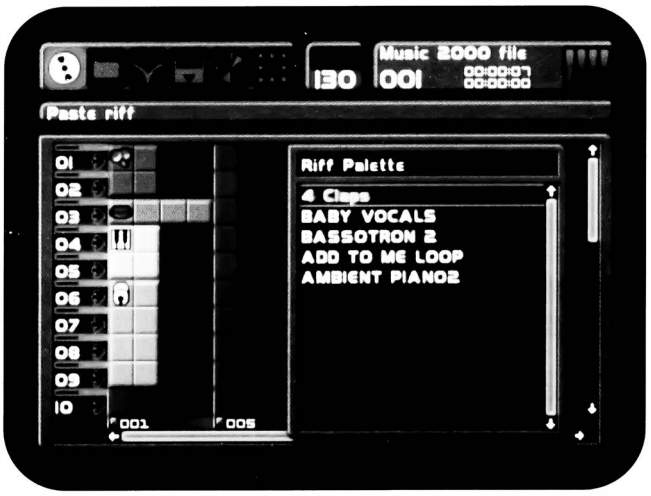


Abb. 3-4: In der Riff-Palette befinden sich alle verwendeten Riffs.

Die Riff-Palette

Vom Songspur-Bildschirm aus rufen Sie mit "R2" die Riff-Palette auf. Alle Riffs, die Sie aus der Riff-Bibliothek heruntergeladen haben, werden hier aufbewahrt, damit man nicht ständig zurückgehen muß, wenn man das Riff noch einmal benötigt.

Wenn Sie auf dem gewünschten Riff "X" drücken, wird es in jeden freien Block hineinkopiert, auf dem sich der Cursor befindet. Voraussetzung ist, daß in dem Block genügend Platz für diesen Sound vorhanden ist; die Veränderung von Blockgrößen wird später behandelt. Das Kopieren ist nicht möglich, wenn der Cursor sich auf einem vollen Block befindet. Er muß dann auf einen freien Block bewegt werden. Dort erneut"X" drücken.

Der Riff-Editor

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihre Songblöcke bearbeiten oder neue erstellen. Der Bildschirm besteht aus kleinen, blauen Blöcken, die jeweils ein Viertel eines Beats repräsentieren. Der Bildschirm zeigt links vertikal eine Oktave, die durch eine Klaviatur dargestellt wird, und er zeigt horizontal die Länge eines Taktblocks. Die musikalischen Begriffe werden im Kapitel 'Musikalische Konzepte' erläutert. Die hervorgehobenen Zahlen in den Kästen auf der linken Seite zeigen, in welcher Oktave man sich befindet; Je höher die Zahl, desto höher die Oktave. Die hervorgehobenen Zahlen in den Kästen am unteren Bildschirmrand zeigen die Anzahl der Spuren, die das Riff in Anspruch nimmt.

Mit "L2" wechselt man die Spuren; dann wird eine neue Zahl hervorgehoben und die Noten auf dieser Spur werden verdeutlich, während die auf anderen Spuren dunkler werden. Man kann jeweils nur die hervorgehobenen Noten bearbeiten. Dies wird später genauer erklärt. Die Shortcuts auf diesem Bildschirm lauten wie folgt:

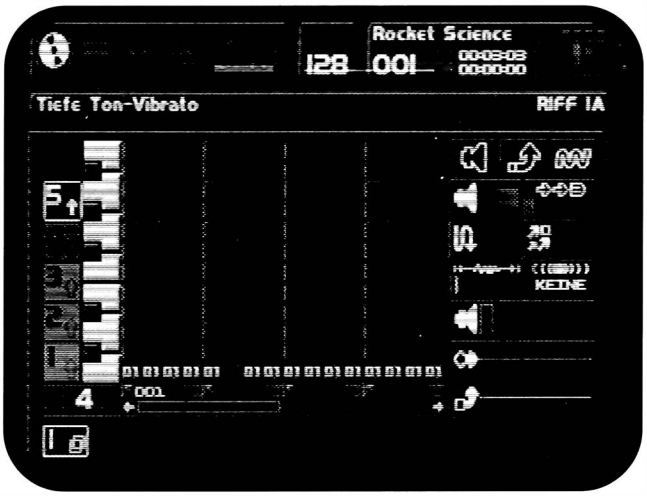


Abb. 3-5: Im Riff-Editor können Sie Ihre Riffs und Samples bearbeiten.

- Um ein Riff einzufügen: "X"
- Um ein Riff zu löschen: "○"
- Um ein Riff abzuspielen bzw. anzuhalten: "Start"
- Um die Optionen auf der rechten Seite anzuwählen: "R1"
- Um einen Bereich zu wählen: "Select"
- Um in die Sample-Bibliothek zu gelangen: "L1"

An den Shortcuts können Sie die Konzeptionsprinzipien der Bedienelemente erken-nen. Betrachten Sie die Shortcuts des Song-Spur-Bildschirms und Sie werden sehen, daß es die selben Bedienelemente sind, die nur andere Funktionen kontrollieren.

Dies wird später eingehender erläutert, aber Sie werden sich bald zurechtfinden.

Die Videospuren

Um diesem Bildschirm aufzurufen, drücken Sie auf dem Song-Spur-Bildschirm "△". Dadurch wird die Song-Spuren-Option am oberen Bildschirmrand hervorgehoben.

Drücken Sie die rechte Pfeiltaste, um durch die Kästen zu blättern. Damit heben Sie abwechselnd jede Option hervor, so daß Sie sie auswählen können. Anschließend wählen Sie mit "X" Video-Track aus.

Wenn man ein Video erstellen will, sollte man vorher einen Song komponiert haben.

Daher wenden wir uns diesem Bildschirm erst später in Kapitel 5 wieder zu. Um einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten der Videosektion zu bekommen, können Sie mit "L1" schon einen Blick in die Video-Bibliothek werfen. Wenn Sie zurück zu den Hauptoptionen wollen, drücken Sie "△".

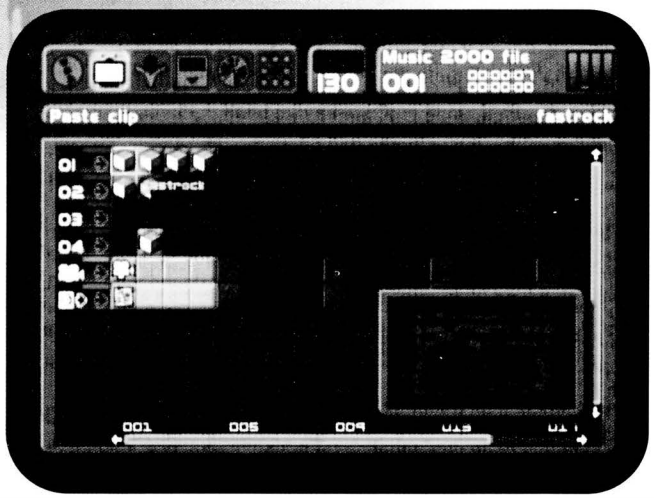


Abb. 3-6: Hier stellen Sie Ihr Video zusammen.

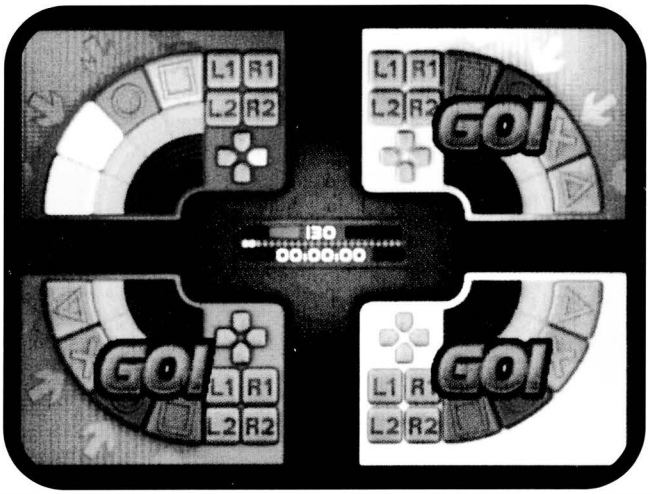


Abb. 3-7: Im Music Jam können Sie mit Ihren Freunden jammen.

MUSIC JAM

Die nächste Hauptoption am oberen Bildschirmrand ist Music Jam. Um sie anzuwählen, blättern Sie dorthin und drücken Sie "X". Auch auf dieses Menü wird erst später, in Kapitel 6, näher eingegangen werden. Sie können sich von hier aus allerdings mit "Select" schon einmal den Music Jam-Hauptbildschirm ansehen. Diesen Bildschirm können Sie allerdings nicht mit "△" verlassen, da dieses Bedienelement hier andere Funktionen erfüllt. Statt dessen drücken Sie "Select," blättern dann ganz nach unten auf das leere Feld und drücken "X", um zu den Hauptoptionen zurückzukehren.

MEMORY CARD

Drücken Sie einfach "X" und sehen sich etwas um. Kein Angst: Was Sie sehen, wird in Kapitel 7 ausführlich behandelt. Mit "△" kehren Sie zu den Hauptoptionen zurück.

Abb. 3-8: Zum Laden und Speichern befinden Sie sich auf diesem Bildschirm an der richtigen Stelle.

CD Player

Blättern Sie nach rechts und wählen diese Option mit "X" an. Auf diesem Bildschirm können Sie Samples von Audio-CDs erstellen und vieles andere mehr, was in Kapitel 8 beschrieben wird.

Drücken Sie "△", um zurückzukehren.

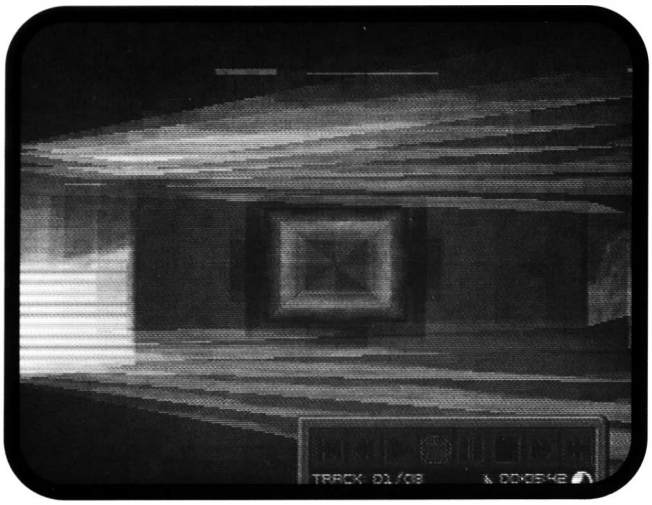


Abb. 3-9: Mit dem Bedienfeld des CD Players können Sie die CD steuern, während ein Video läuft.

Optionen

Auf diesem Bildschirm finden Sie die Hauptoptionen des Programms. Erläuterungen dazu finden Sie in Kapitel 9.

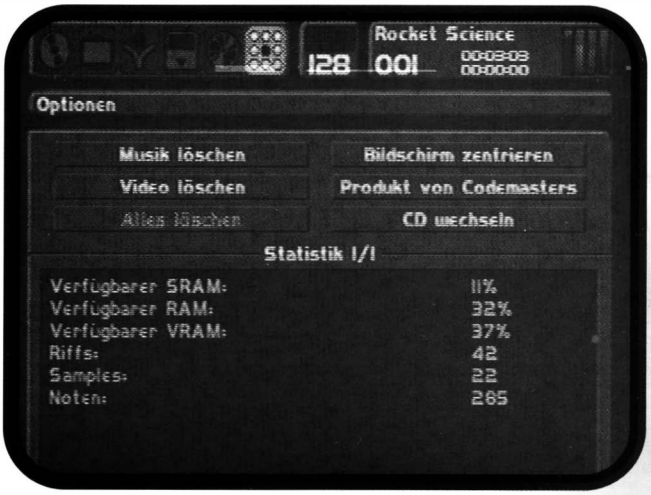


Abb. 3-10: Auf dem Optionsbildschirm finden Sie wichtige Informationen und Funktionen.

Sie sollten nun einen ersten Überblick über die Funktionen der Bedienelemente, die Hauptbildschirme und wichtigsten Menüs gewonnen haben.

In den folgenden Kapiteln wird alles ausführlich behandelt - aber Sie befinden sich schon jetzt auf dem Weg zum Komponisten.

Sie können sofort mit Music 2000 beginnen, doch wenn Sie sich eine Weile mit einigen musikalischen Grundkonzepten vertraut machen, werden Sie den Prozeß des 'Musikkreierens' etwas leichter verstehen und gute Resultate erzielen können, ohne viele Versuche und ohne viele Fehler.

VERSTÄNDNIS DER MUSIKALISCHEN NOTATION

Das Raster von Music 2000 ist der schnellste und der einfachste Weg, in die Musik zu kommen. Obwohl Music 2000 keine Standard-Notation verwendet, kann Ihnen das Verstehen der Grundregeln der notierten Musik dazu verhelfen, einfach und sicher Musik zu erschaffen. Wenn Sie versuchen, das erste Mal ein Notenblatt zu lesen, kann das ein einschüchterndes Erlebnis sein. Aber wenn Sie das Prinzip erst verstanden haben, werden Sie schnell in der Lage sein, selbst in recht komplexen Partituren die Muster zu erkennen.

Das Liniensystem

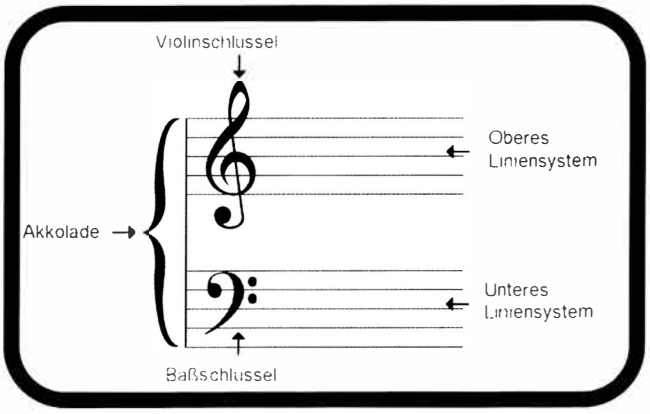


Abb. 4-1: Die Basiskomponenten des Liniensystems.

Das erste, was Sie verstehen sollten, ist, wie sich Noten in einer Partitur darstellen. Der Riff-Editor von Musik 2000 zeigt verschiedene Noten als Blöcke, ähnlich einer Klaviatur, während eine Notation sie als Punkte auf mehreren Linien darstellt, was auch Liniensystem genannt wird. Normalerweise gibt es zwei Notensysteme in jedem Stück, eines für die linke Hand (das untere Liniensystem) und eines für die rechte Hand (das obere Liniensystem). Die rechte Hand spielt die hohen "Violine" Noten, währen die linke die tieferen "Baß" Noten spielt. Der Unterschied zwischen beiden Notensystemen wird durch den Notenschlüssel angezeigt.

Wenn die Noten beider Liniensysteme vom selben Instrument gespielt werden sollen, wird das durch eine geschwungene Klammer, genannt "Akkolade", vor dem Notenschlüssel angezeigt, die beide Systeme verbindet. Wenn andererseits alle Noten für ein Instrument entweder hinter dem Violinschlüssel oder dem Baßschlüssel stehen, wird nur ein Liniensystem verwendet.

Noten und Oktaven

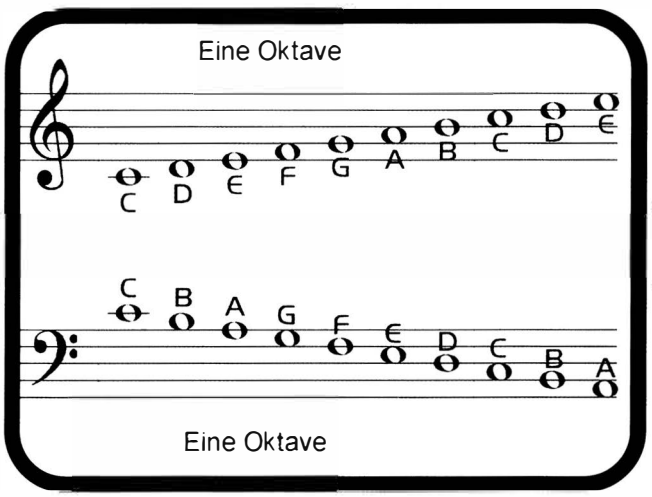


Abb. 4-2: Zwei Systeme - Violine (oben) und Baß (unten).

Der nächste Schritt ist, zu wissen, wie die einzelnen Noten heißen. In einem Standartsystem beginnt alles mit dem "mittleren C", welches die mittlere Taste eines Pianos ist. Wenn Sie ein Liniensystem mit einem Violinschlüssel (die Noten der rechten Hand) verwenden, hat jede weiße Taste auf der Klaviatur eine bestimmte Position auf dem Liniensystem (zu den schwarzen Tasten kommen wir später).

Wie Sie auf Abb. 4-2 sehen können, verfügt auch jede Note über einen Namen: C, D, E, F, G, A oder B. Jede Gruppe wie diese ist eine Oktave. Wenn Sie sich links des Riff-Editors die Klaviatur ansehen, können Sie die Klaviertasten einer Oktave erkennen. Die untere Note ist das C, während der Rest der weißen Tasten sich in dem System nach oben fortsetzt. Wenn Sie auf der Klaviatur weiter nach oben gehen, werden Sie wieder zum C gelangen, das den Beginn der nächsten Oktave markiert. Bewegen Sie Ihren Cursor im Riff- Editor auf und ab und Sie werden feststellen, daß links eine andere Zahl angegeben wird. Diese teilt Ihnen mit, in welcher Oktave Sie sich befinden. Das vorher erwähnte mittlere C ist die untere Note der Oktave 4.

Abb. 4-3 zeigt Ihnen, wie die selben Noten aus Abb. 4-2 in Music 2000 aussehen würden. Das untere Notensystem (mit dem Baßschlüssel in Abb. 4-2) beginnt ebenfalls mit dem mittleren C, doch diesmal sind die Noten absteigend. Das bedeutet unglücklicherweise auch, daß die Positionen der Noten auf dem Liniensystem anderen Notennamen zugeordnet werden. Deshalb muß auch der Baßschlüssel am Anfang stehen.

Auf Abb. 4-4 können Sie sehen, wie das Liniensystem bei Music 2000 aussehen würde.

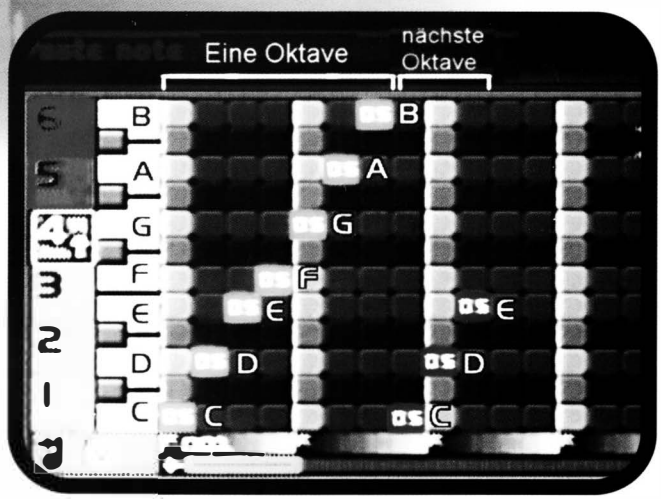


Abb. 4-3: Ein vom mittleren C aus aufsteigendes System in Music 2000.

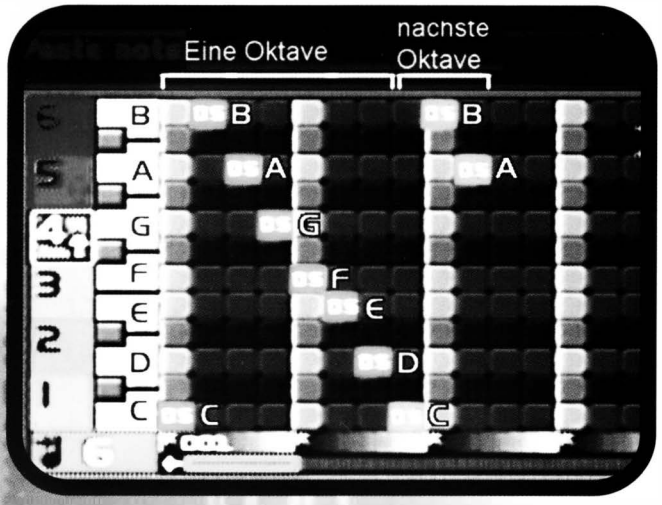


Abb. 4-4: Die Darstellung eines Music 2000 Baßsystems, das vom mittleren C aus absteigt.

Rhythmus und Timing

Abb. 4-5: Notentypen und ihre Längen im Riff-Editor.

Das Erkennen der Noten ist eine Sache, es ist jedoch etwas anderes, zu wissen, wann sie gespielt werden sollen. Das Timing in der Musik ist in Takte unterteilt, die wiederum in Taktschläge (Beats) unterteilt sind. Music 2000 hat je vier Taktschläge "Beats" pro Takt. In einer Partitur werden Takte als vertikale Linien im Liniensystem angezeigt.Sie sollten auch wissen, bei welchem Taktschlag (Beat) welche Note gespielt wird. Wie Sie Namen und vertikale Positionen für die Noten haben, so gibt es auch verschiedene Notentypen, die Ihnen anzeigen, wann und wie lang eine Note gespielt wird (Abb. 4-5).

Es ist wichtig, daß ein Takt voll ist. Oder anders ausgedrückt: es muß insgesamt vier Noten pro Takt geben, je Beat eine Note (oder z.B. vier Viertelnoten, zwei halbe oder 16 Sechzehntelnoten). Solange Sie insgesamt vier Beats haben, können Sie sie beliebig kombinieren (Abb. 4-6). Beachten Sie, daß die 'Schwänze' der Notenhälse von den Achtel- und Sechzehntelnoten zu einem Balken verbunden sind. Alle aufeinanderfolgenden Noten mit einem 'Schwanz' werden durch einen Balken verbunden. Das verhindert ein totales Durcheinander auf dem Notenblatt.

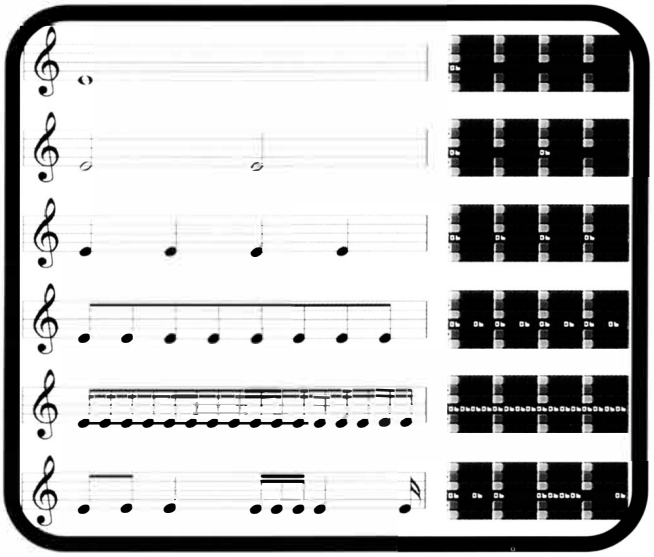


Abb. 4-6: Ein Takt muß das Äquivalent von vier Beats haben.

Manchmal werden Sie nicht alle Noten direkt nacheinander spielen wollen - Sie möchten vielleicht eine Lücke lassen.

Sie müssen jedoch trotzdem den Wert von vier Beats haben; wenn Sie also eine Lücke lassen wollen, fügen Sie eine Pause ein. Wie es unterschiedliche Notentypen für die Länge gibt, so gibt es auch unterschiedliche Pausen (Abb. 4-7).

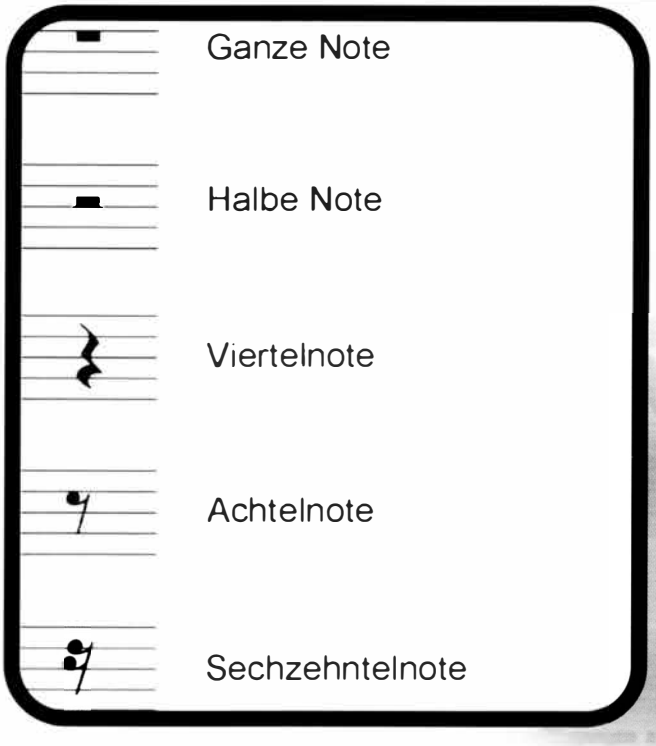


Abb. 4-7: Pausen werden benutzt, um zwischen den Noten Pausen zu machen.

Es gibt auch ein paar Methoden, zu modifizieren, wie die Noten gespielt werden sollen. Die erste Möglichkeit bieten punktierte Noten. Durch einen Punkt neben dem Notenhals der Note verlängern Sie sie um die Hälfte. Das bedeutet, daß eine punktierte Viertelnote 1 1/2 statt nur einem "Beat" dauert, während eine punktierte halbe Note drei Beats dauert statt nur zwei.

Wenn Sie eine Note über einen Takt hinaus verlängern wollen, plazieren Sie eine Note, die den Abschluß des ersten Takts darstellt, eine weitere, die der gewünschten Länge nach dem Takt entspricht, und verbinden beide Noten mit einem Haltebogen. Dies ist eine gebogene Linie unter den Noten, die diese miteinander verbindet (sie zeigt hauptsächlich an, daß es sich um eine zusammenhängende Note handelt). Sie können die offensichtliche Länge einer Note verkürzen, indem Sie einen Punkt unter die Note im Liniensystem machen. Dies wird 'Stakkato' genannt und bedeutet, daß nur der erste Teil der Note zu hören ist, ungeachtet der tatsächlichen Länge. Es erlaubt Ihnen, überflüssige Pausen effektiv zu verhindern.

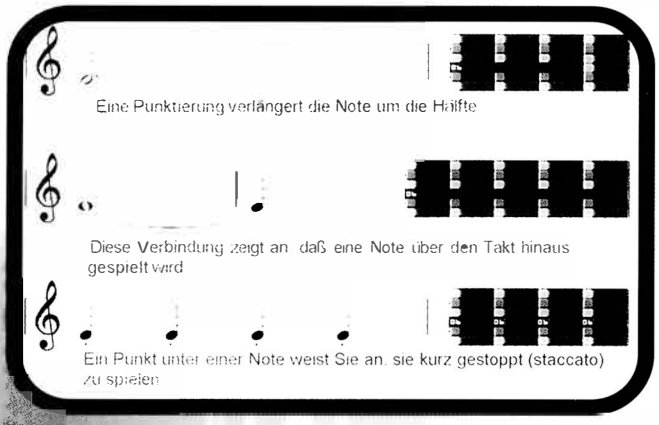


Abb. 4-8: Mit speziellen Zeichen können Sie die Längen der Noten verändern.

Die schwarzen Tasten

Bis jetzt haben wir nur die weißen Tasten der Klaviatur betrachtet. Um die schwarzen Tasten zu spielen, verwenden Sie weitere Zeichen, die 'Tonerhöhung' und 'Toneriedrigung' genannt werden. Eine Tonerhöhung weist Sie an, den nächst höheren Ton zu dem angezeigten zu spielen, während eine Toneriedrigung Sie anweist, den nächst tieferen Ton zu spielen - egal, ob schwarze oder weiße Taste. Das mag sich seltsam anhören, aber schauen Sie auf die Klaviatur im Riff-Editor und Sie werden zwei weiße Tasten je direkt nebeneinander finden (sie schließen die Oktaven ein).

Das bedeutet, daß ein erhöhtes E dasselbe ist wie ein F, und ein erhöhtes B dasselbe wie ein C. Umgekehrt ist ein erniedrigtes F ein E und ein erniedrigtes C ein B. Dies scheint ein wenig komplex, aber es ermöglicht dem Komponisten, die Notation an schwierigen Stellen einfach zu halten. Wenn Sie eine Tonerhöhung oder -erniedrigung benutzt haben, ist sie bis zum Ende der Linien gültig, außer Sie verwenden ein Auflösungszeichen, das alles wieder zurücksetzt.

Sie können Tonerhöhungen und -erniedrigungen auch am Anfang eines Liniensystems neben dem Notenschlüssel finden. Das bedeutet, daß Sie, sobald Sie eine Note auf dieser Position im gesamten Liniensystem sehen, sie entsprechend höher oder tiefer spielen.

Wie gewöhnlich können Sie ein Auflösungszeichen setzten, um das aufzuheben.

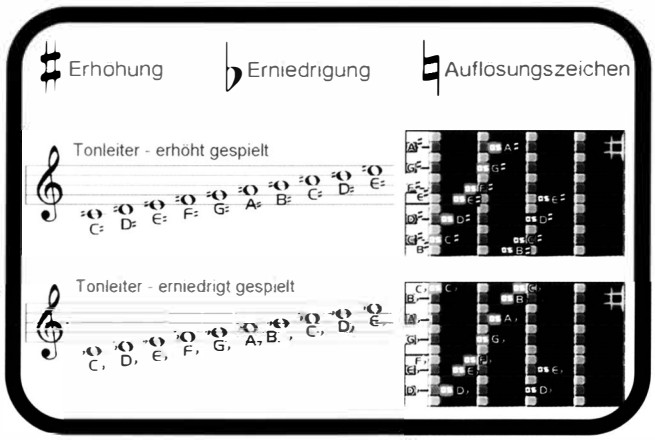


Abb. 4-9: Tonerhöhungen und -erniedrigungen erhöhen oder erniedrigen die Noten entsprechend.

Ein kurzes Beispiel

Diese Informationen sollten Ihnen ein rudimentäres Basiswissen der Notation vermittelt haben. Nun können Sie sich viele verfügbare Notationen musikalischer Publikationen vornehmen und versuchen, sie mit Musik 2000 neu zu erschaffen.

Um zu beginnen, folgt nun ein kurzes Beispiel für zwei Liniensysteme:

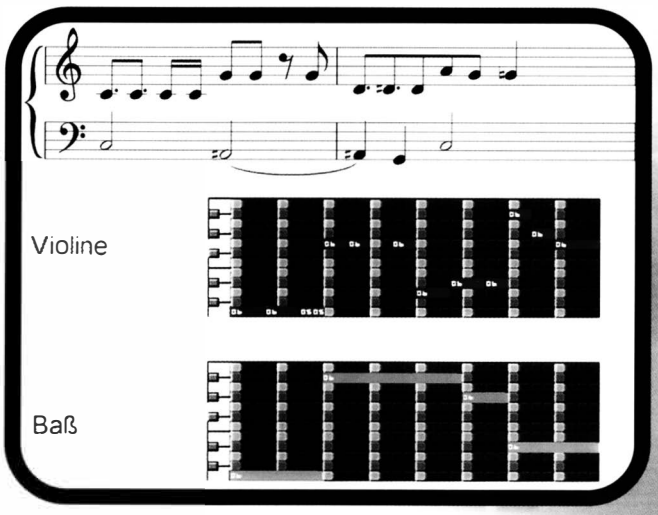


Abb. 4-10: Eine Notation mit zwei Liniensystemen, und wie es in Music 2000 aussehen sollte. Baß und Violine sind hier unterteilt, aber Sie können zwei Spuren in einem Riff unterbringen, wenn Sie es wünschen.

KAPITEL 5

Nachdem Sie Stunden damit verbracht haben, einen tollen Song zu basteln, scheint es eine Schande zu sein, ihn so zu belassen - warum Ihrer Kreation nicht noch ein Video hinzufügen, um ein komplettes Songpaket zu erstellen? Es ist einfacher, als Sie denken.

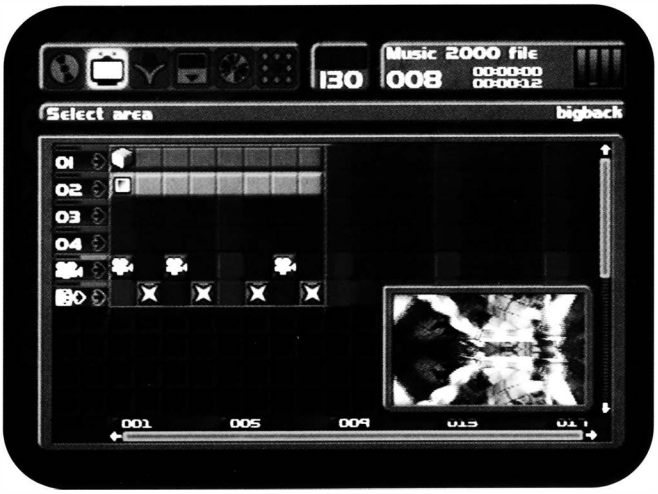


Abb. 5-1: Die Spuren für Ihr Video.

In vielerlei Hinsicht arbeitet der Bildschirm für Videospuren genau wie der für die Songspuren. Statt Soundsamples verwenden Sie jedoch Videoelemente und flicken sie zusammen, um darzustellen, was in Ihrem Song passiert. Sie sind nicht auf die selben Clips beschränkt, da Sie sie durch 3D-Formen, Kameraeinstellungen und Rückkopplungseffekte modifizieren können.

Sobald Sie sich zum Bildschirm für die Videospuren begeben, werden Sie eine ähnliche Zeitlinie vorfinden, wie die, die Sie für den Song benutzten. Die ersten vier Kanäle auf diesem Bildschirm werden verwendet, um die wichtigsten Hauptelemente des Videos zu erstellen. Der nächste Kanal ist der Kamerakanal (bezeichnet durch ein kleines Kamerasymbol), dann folgt der DVE (digitaler Videoeffekt) Kanal.

Los geht's

Die Hauptelemente Ihres Videos werden mit 'Kameraeinstellungen' bezeichnet. Das sind die Formen und Hintergründe, die sich über den Bildschirm bewegen - zur gleichen Zeit wie Ihr kreierter Song. Sie können die Schwenksequenzen modifizieren, indem Sie zusätzliche Effekte in den unteren Kanälen hinzufügen. Um damit zu beginnen, sollten Sie sicherstellen, daß Sie einen Song im Speicher haben, da Sie einen Rhythmus benötigen, um das Video zu timen. Wir werden jetzt ein wenig mit den vorgefertigten Formen spielen.

Drücken Sie "L1" und auf dem Bildschirm wird eine Palette erscheinen, ähnlich der Riff-Palette. Drücken Sie den linken Button, bis die Shape-Sektion erscheint, und wählen Sie einen Clip, indem Sie "X" drücken.

Füllen Sie die ersten acht Blöcke der Zeitlinie des ersten Kanals mit diesem Videoclip, indem Sie "X" drücken. Sie werden einen Ausschnitt des Clips in einem kleinen Fenster am unteren Rand sehen. Um zu sehen, wie das Ganze dann im Vollbild aussieht, drücken Sie "R2". Um zum vorigen Bild zurückzukehren, drücken Sie erneut "R2". So nett die Form auch ist, sollten wir sie etwas aufpeppen. Das werden wir tun, indem wir einen Hintergrund einfügen. Bewegen Sie den Cursor zum Anfang von Kanal 2 und drükken Sie "L1", um die Video-Bibliothek aufzurufen.

Drücken Sie den Pfeil nach rechts, bis Sie die Hintergrundauswahl sehen. Dort wählen Sie den ersten Clip, indem Sie ihn markieren und "X" drücken. Nun packen Sie das Hintergrundbild auf die ersten acht Blöcke von Kanal 2, direkt unterhalb unserer Form.

Um zu sehen, wie das Ganze bis jetzt aussieht, drücken Sie "Start" und "R2", um den Song zu starten und das Video im Vollbild zu zeigen. Sie können nun sehen, daß zusätzlich zu der hübschen Form ein kaleidoskopischer Effekt im Hintergrund abläuft.

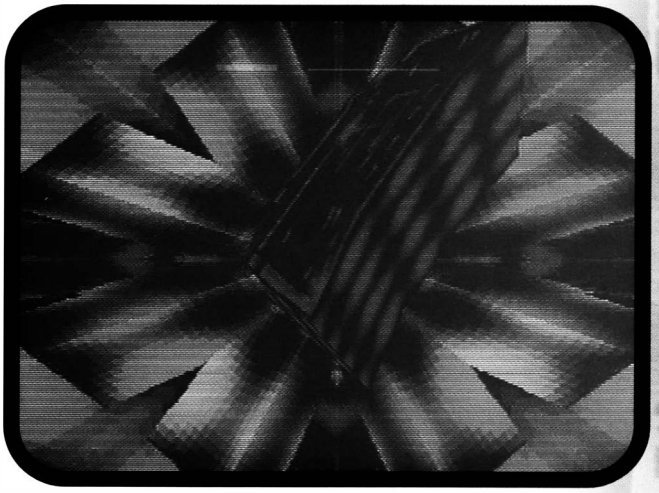


Abb. 5-2: Im Vollbild ist das Video am imposantesten.

Videoelemente hinzufügen

Unser Videosieht bereits gut aus, doch wir können noch viel mehr tun, um es schöner zu machen. Lassen Sie uns den Kamerawinkel zu den Beats verändern, um es interessanter zu machen. Bewegen Sie den Cursor zum Kamerakanal und drücken Sie "L1", um die Video-Bibliothek zu öffnen. Drücken Sie den Pfeil nach rechts, bis Sie zur Kamerasektion kommen. Dort wählen Sie die erste Sektion aus der Liste. Nun packen Sie eine Kamera in den ersten Slot, indem Sie "X" drücken, und eine weitere in jeden anderen Slot. In den Lücken zwischen Ihren Kamerawechseln wird das Bild zum Normalzustand zurückkehren.

Sehen Sie sich das Video im Vollbild an, um den Fortschritt zu bewundern. Es gibt immer noch Dinge, die wir tun können, um das Video zu verbessern. Fügen Sie ein paar hübsche, kaleidoskopische Effekte hinzu, indem Sie den DVE-Kanal verwenden. Rufen Sie mit "L1" die Bibliothek auf und wählen Sie die Kaleidoskop-Sektion. Wählen Sie einen der Effekte, indem Sie "X" drücken, und plazieren Sie ihn im DVE-Kanal (zweiter von unten), indem Sie erneut "X" drücken. Sie können auch noch weitere hinzufügen.

Ihr Video frisieren

Das rohe und fertige Video ist nun bereit, um es sich mit Musik anzusehen. Bewegen Sie den Cursor zum Anfang der Zeitlinie (halten Sie die linke Pfeiltaste gedrückt) und drücken Sie "Start". Nun drücken Sie "R2", und Ihre wundervolle Kreation wird den Bildschirm ausfüllen.

Während die Musik läuft, können Sie die Funktion der unterschiedlichen Elemente beobachten, die Sie installiert haben. Sehen Sie aufmerksam zu, um dann zu entscheiden, ob Sie Elemente wieder entfernen oder hinzufügen wollen. Sie können das Vollbild jederzeit verlassen, indem Sie "R2" drücken. Wenn Sie mit dem Video zufrieden sind, verwenden Sie diese Basis für den Rest des Videos, indem Sie es kopieren und verschieben, wie Sie es bereits mit den Songspuren gemacht haben. Bewegen Sie den Cursor zum Anfang der Sequenz, drücken Sie "Select" und bewegen Sie den Cursor dann an das Ende der Sequenz, um dort "X" zu drücken. Dann bewegen Sie den Cursor an die Stelle, wohin die Sequenz kopiert werden soll. Dort drücken Sie erneut "X", um die Sequenz einzufügen. Wenn das beendet ist, drücken Sie "△". Sobald Ihr Video fertig ist, können Sie es zusammen mit dem Song speichern. Drücken Sie "Dreieck", wählen Sie 'Laden und Speichern' und gehen Sie dort auf 'Speichern'. Dort wählen Sie dann 'Video' von der Optionsliste.

Videospuren für Fortgeschrittene

Nun kennen Sie die Basis der Videoerstellung, und es ist Zeit, etwas tiefer in die Materie zu gehen. Sie haben entdeckt, daß Sie Elemente der Bibliothek in die Zeitlinie einfügen können.

Aber haben Sie gewußt, daß Sie die meisten Elemente nach Ihren eigenen Wünschen maßschneidern können?

Formen z.B. können durch Faktoren wie Rotation, Farbe und Geschwindigkeit verändert werden. Kaleidoskope können auf gleiche Weise verändert werden, aber Sie können auch den Haupteffekt gestallten, indem Sie die Anzahl der Reflexionen umarbeiten. Wenn Sie all das wissen, können Sie praktisch unbegrenzte Effekte kreieren, um Ihrem persönlichen Video gerecht zu werden. Beginnen wir mit der Veränderung einer der Hauptformen - alle Prozeduren sind auf die anderen Effekte übertragbar.

Bearbeitung der Form

Starten Sie mit einer leeren Video-Zeitlinie und drücken Sie "R1" und dann "X". Von dem erscheinenden Menü wählen Sie aus der Bibliothek "Form" und drücken "X".

Abb. 5-3: 'Andy' ist nur eine von vielen animierten Figuren.

In der Vorschau sehen Sie eine Form (es sollte 'Andy' sein), die wir nun verändern werden. Drücken Sie erneut "X", um die Formparameter rot hervorzuheben. Dort werden Ihnen viele Formen angeboten, die alle unter verschiedenen Hauptüberschriften anzuordnen sind:

- Animated
- Manga
- Hip Hop
- Club
- Acid
- Transparent
- Weird
- Real
- Signs
- Small

Mit dem ersten Menüfeld in dem hervorgehobenen Bereich stellen Sie sicher, daß Animationen gezeigt werden. Sollte das nicht der Fall sein, drücken Sie die rechte oder linke Pfeiltaste, bis Sie es angezeigt sehen. Nun drücken Sie den Pfeil nach unten, damit das Wort "Andy" hervorgehoben wird.

Drücken Sie zweimal den Pfeil nach rechts, und ein Astronaut sollte in der Vorschau erscheinen, welchen wir verändern werden. Drücken Sie den Pfeil nach unten, damit das Wort "Animation" hervorgehoben wird.

Nun drücken Sie "X", um die Parameter zu verändern, und dann zweimal den Pfeil nach rechts, um die dritte Animationssequenz zu wählen. Drücken Sie wieder den Pfeil nach unten und stellen Sie die Animationsgeschwindigkeit auf 10, indem Sie die rechte Pfeiltaste solange drücken, bis die 10 erscheint.

Abb. 5-4: Für Ihr erstes Video verwenden Sie die animierten Astronauten.

Fügen Sie mehr Astronauten hinzu, wenn Ihnen das gefällt. Wählen Sie den Mengenparameter und drücken Sie zweimal die rechte Pfeiltaste, um drei Astronauten zu wählen. Gehen Sie dann nach unten, um das Layout zu wählen, und stellen Sie Option 5 ein, welche einen netten Fülleffekt hat. Schließlich drücken Sie erneut den Pfeil nach unten, um die Skala auf 2 zu setzen, damit die Astronauten etwas größer erscheinen.

Nun sehen Sie sich das Video an. Dazu drücken Sie "R2". Wenn Sie nun das Video aufnehmen wollen, drücken Sie zweimal "Dreieck" und kopieren die Blocks in die Zeitlinie mit "X", wie schon bei den Effekten.

Bearbeitung des Hintergrunds

Hintergründe zu bearbeiten ist viel einfacher als Formen zu verändern, da es wesentlich weniger gibt. Es wird Ihnen eine Reihe Optionen geboten, die in folgende 13 Kategorien zu unterteilen sind:

- Manga
- Hip Hop
- Club
- Acid
- Skys
- Embossed
- Psychadelic
- Moire
- Fadey
- Pattern
- B+W
- Neon
- Feedback

Beginnen Sie beim Einstellungseditor. Nehmen Sie eine leere Video-Zeitlinie und drücken Sie "R1" und dann "X". Von der Bibliothek wählen Sie 'Hintergrund', indem Sie ihn hervorheben und "X" drücken.

Drücken Sie erneut "X" und dann die rechte Pfeiltaste, bis 'Skys' auf dem Bildschirm erscheint.

Danach gehen Sie nach unten, um Posten 5 aufzurufen - das sollte ein netter blau-weißer Himmel sein.

Nun begeben Sie sich zurück zur Zeitlinie, indem Sie zweimal "□" drücken und plazieren den Hintergrund durch Drücken von "X".

Bearbeitung der Partikel

Partikel geben jeder Sequenz eine gewisse Würze; sie sind sehr zahlreich (über 170) und verschieden, um Ihnen das Maßschneidern Ihrer Videos zu ermöglichen. Beginnen Sie beim Einstellungseditor.

Nehmen Sie eine leere Video-Zeitlinie und drücken Sie "R1" und dann "X". Von der Bibliothek wählen Sie 'Background', indem Sie es hervorheben und "X" drücken.

Drücken Sie erneut "X", um die Formparameter zu modifizieren. Dann drücken Sie die rechte Pfeiltaste, bis Sie Partikeltyp 67 haben. Das ist ein oszillierendes, blaues Teilchenmuster. Setzen Sie die Menge auf 5 und wählen Sie Layout 6. Schließlich bringen Sie die Skala auf 2. Dann drücke Sie zweimal "□" und "X", um den Partikel in das Video einzufügen.

Bearbeitung des Textes

Abb. 5-5: Machen Sie Ihr Video durch Text ganz persönlich.

Es ist immer nett, ein Video ganz persönlich zu machen, und dazu eignet sich nichts besser als Text, der passend positioniert wird. Sie können eingeben, was Sie wollen, und die Schriftart sowie die Farbe verändern, jedoch nicht viel mehr.

Nehmen Sie eine leere Video-Zeitlinie und drücken Sie "R1" und dann "X". Von der Bibliothek wählen Sie 'Text',und drücken dann "X". Heben Sie die Textbalken hervor, indem Sie "X" drücken, und löschen Sie den vorgegebenen Text mit "□".

Nun können Sie Ihren eigenen Text eingeben, indem Sie das Alphabet auf dem Bildschirm verwenden.

Während es möglich ist, das generelle Aussehen und die Atmosphäre des Textes zu verändern, ist es nicht möglich, die Größe zu variieren - die Größe wird automatisch vorgegeben, je nach Anzahl der Buchstaben. Sie können den Text verändern, indem Sie einen digitalen Videoeffekt hinzufügen, wie Sie das bereits mit den Formen und den Clips gemacht haben. Es gibt fünf Schriftarten, mit denen Sie Ihren Text verändern können.

Bearbeitung des Tunnels

Der Tunnel ist ein klassischer Effekt. Da Sie Geschwindigkeit und Verzerrung des Tunnels verändern können, ist es möglichsowohl die langsamsten als auch die schnellsten Beats anzupassen. Nehmen Sie eine leere Video-Zeitlinie und drücken Sie "R1" und dann "X". Von der Bibliothek wählen Sie 'Tunnel', indem Sie ihn hervorheben und "X" drücken. Die Modifikatoren des Tunnels sind recht offensichtlich.

- 'Pfad' verändert die gesamte Route des Tunnels (es gibt 14 Stück).
- 'Profil' verändert die Form.

- 'Geschwindigkeit' reicht von -16 bis +16 und bestimmt sowohl die Geschwindigkeit, in der Sie sich durch den Tunnel bewegen, als auch die Richtung (Plus bedeutet, daß Sie sich rückwärtsbewegen)

- 'Transp.' verändert die Größe der mittleren Öffnung.

- 'Drehung' bestimmt die Drehung des Tunnels.

- 'Farbe 1-4' verändert die Farbzusammenstellung der vier verschiedenen Teile des Tunnels.

Versuchen Sie, den Tunnel mit einem der kaleidoskopischen Effekte zu kombinieren.

Allgemeine Tipps

Sie können jeden erzeugten Clip klonen, genau wie die Musikblöcke. Bewegen Sie den Cursor zum Anfang der Sequenz, die Sie kopieren wollen, drücken Sie "Select" und bewegen Sie den Cursor dann zum Ende der Sequenz.

Drücken Sie "X" und bringen Sie den Block an die gewünschte Stelle. Sie können natürlich auch die Option 'Video autogenerieren' verwenden, die für Sie ein Video erzeugt.

Das kann sich als positiv herausstellen, entbehrt aber der persönlichen Note, die Sie erhalten, wenn Sie das Video selber erzeugen. Benutzen Sie die Option statt dessen als Anregung für Ihr persönliches Video. Sie können das Video jederzeit abspeichern, wie auch die Songs. Bedenken Sie dieses, wenn Sie auf einen wirklich guten Effekt gestoßen sind.

Wenn das einsame Komponieren Sie nicht mehr ausfüllt, können Sie mit Music 2000 auch an einer Jam Session teilnehmen. Diese freie Form des musikalischen Experiments könne Sie alleine oder mit bis zu drei weiteren Personen ausprobieren. Von allen Bereichen in Music 2000 ist der Music Jam-Bildschirm der freieste. Alles ist möglich, vom Saxophon bis zum Piano, von einem Jungle Breakbeat über ein Souldiva Sample oder einem Hip-Hop Scratch bis hin zum Ambient Loop. Greifen Sie sich ein paar Freunde und lassen Sie sich gehen.

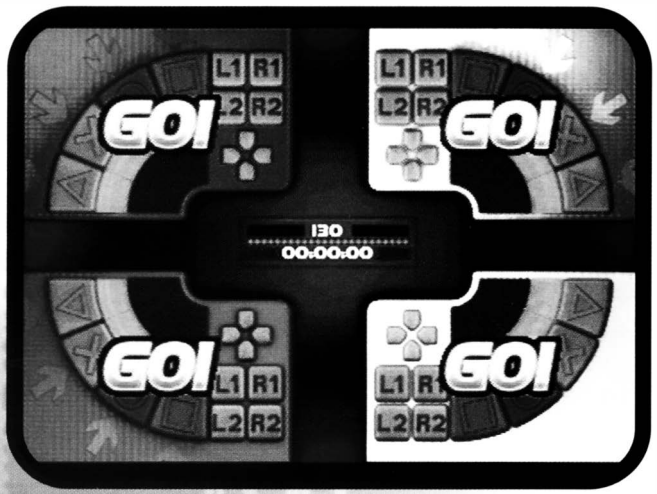


Abb. 6-1: Von diesem Bildschirm aus können Sie mit Ihren Freunden jammen.

ERSTE SCHRITTE

Wenn Sie zum Music Jam-Bildschirm kommen, ist das erste, was Sie sehen, ein in vier Teile aufgeteiltes Bild und vier große 'Go!'. Jedes Quadrat stellt eine andere Jamstation dar, was bedeutet, daß Sie mit bis zu vier Personen zur gleichen Zeit jammen können. Dadurch behalten Sie nicht nur den Überblick über Ihre eigenen Loops, Beats und Melodien, sondern auch über die der anderen Teilnehmer.

Die halbrunden Knöpfe, die Sie sehen können, sind bildliche Darstellungen Ihres Joypads - wenn Sie einen Knopf drücken und den dazugehörigen Sound auslösen, wird der Knopf auf dem Bildschirm hervorgehoben.

Bevor es losgeht, müssen Sie einen Samplesatz laden. Drücken Sie "X", um die Beat-Bibliothek aufzurufen. Blättern Sie in der Liste nach unten, bis Sie etwas finden, das Ihnen gefällt. Dann drücken Sie erneut "X". Die gewählten Riffs werden nun geladen und für die Jam Session bereitgestellt.

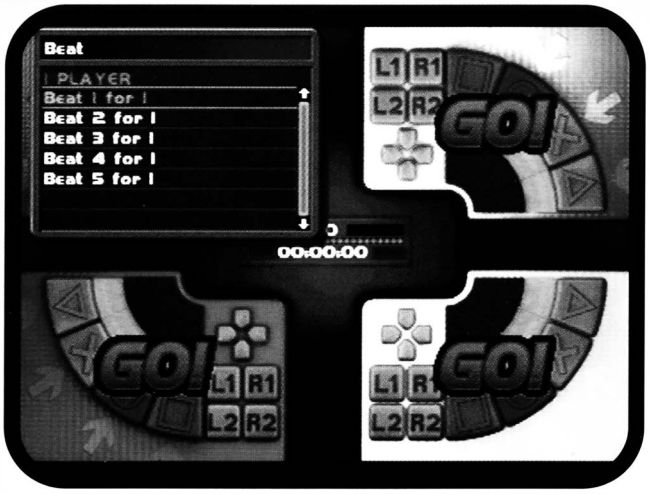


Abb. 6-2: Suchen Sie sich einfach einen Samplesatz, und es kann losgehen.

Drücken Sie einige Knöpfe auf Ihrem Joypad, um festzustellen, welcher Art die geladenen Samples sind. Sie werden eine Mischung aus Drums, Baß, Melodie, Gesang und Effekten vorfinden, die alle den Knöpfen Ihres Joypads zugeteilt sind. Alle Soundeffekte sind in ähnlicher Weise arrangiert, egal, welchen Samplesatz Sie geladen haben.

Es funktioniert wie folgt:

Shape Buttons:

Das sind Ihre Haupteffekte - Drum-Loop, Baß, Melodie und ein weiterer (normalerweise Percussion) Effekt.

Pfeiltasten links und rechts:

Das sind Ihre Pausen. Wenn Sie eine dieser Tasten drücken, werden alle anderen Effekte angehalten, bis Sie die Taste wieder loslassen.

Shoulder Buttons:

"L1","L2","R1" und "R2" sind Ihre sekundären Sampleeffekte, Gesang, Scratches und seltsame Synthie-Effekte.

Sie werden einige Ihrer Effekte vermutlich permanent laufen lassen wollen. Da es sehr anstrengend wäre, den Knopf die ganze Zeit gedrückt zu halten, können Sie durch gleichzeitiges Drücken des Shape Buttons und der Start-Taste den Sample in eine Schleife bringen. Um die Schleife zu unterbrechen, drücken Sie den Knopf des Effekts erneut.

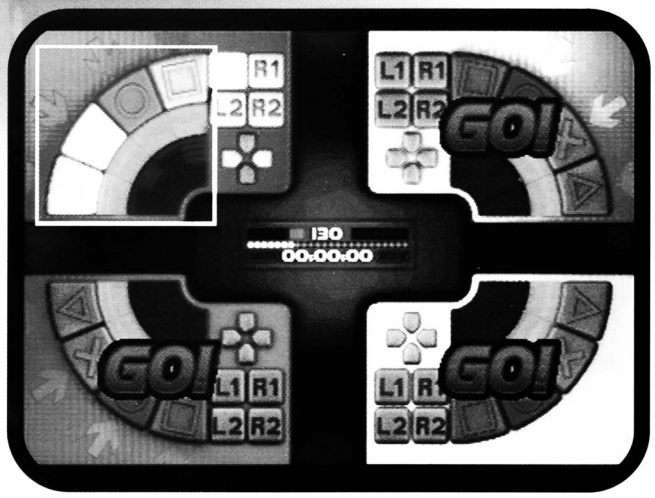


Abb. 6-3: Sie brauchen die Knöpfe nicht die ganze Zeit gedrückt halten.

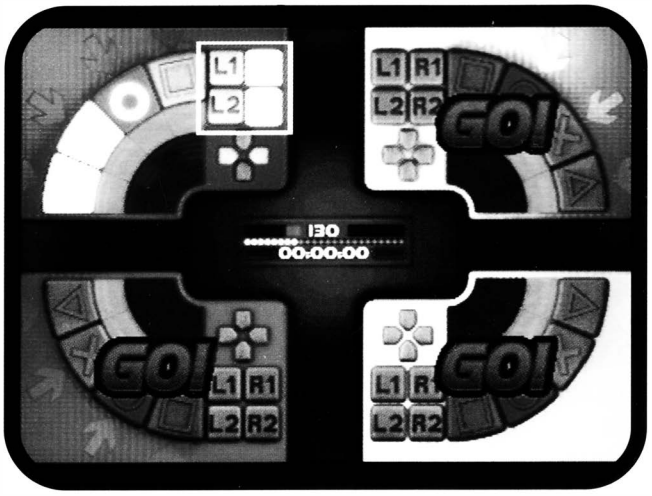


Abb. 6-4: Experimentieren Sie mit den Shoulder Buttons.

Ihr Hauptloop läuft nun, und Sie haben einen neuen Baßlauf, der lospoltert. Jetzt kann gejammt werden. Drücken Sie einen der Shoulder Buttons, wobei Sie versuchen, das mit dem Beat oder den blitzenden Lichtern auf dem Bildschirm in Einklang zu bringen. Experimentieren Sie mit den Samples, um passende herauszufinden.

Bringen Sie von Zeit zu Zeit eine Pause ein, indem Sie die linke oder die rechte Pfeiltaste drücken. Alle anderen Samples halten an, während dieser eine Sample weiterläuft. Dies ist eine gute Methode, um einen Wechsel in der Musik einzuleiten, ohne komplett stoppen zu müssen. Versuchen Sie, einen der Haupteffekte abzustellen, kurz nachdem Sie die Pause initiiert haben.

Wenn Sie in Gesellschaft sind haben, geben Sie jedem Teilnehmer ein Joypad und lassen Sie sie mitjammen. Lassen Sie die anderen Teinehmer jedoch andere Samplesätze wählen, damit es nicht eintönig wird. Wenn Sie genug haben, drükken Sie "Select" und verlassen uber das Menü den Music Jam.

Tiefer in die Materie

Im Gegensatz zu den ersten Eindrücken passiert wirklich enorm viel auf dem Music Jam-Bildschirm. Fast alles kann konfiguriert, aufgepeppt und verändert werden, damit Sie sich Ihre Jam Session maßschneidern können.

Riffs verändern

Wenn Sie der Meinung sind, daß die Möglichkeiten des Samplesatzes, den Sie verwenden, erschöpft sind, können Sie einen neuen laden.

Drücken Sie "Select", um dann aus dem Menü eine neue Vorlage zu laden. Wenn Sie mit jemanden zusammen jammen, wählen Sie unterschiedliche Samplesätze.

Abb. 6-5: Sie können jederzeit einen neuen Samplesatz laden.

Individuelle Sounds verändern

Sie sind nicht auf einen Samplesatz beschränkt, er kann aber den Grundstein für Ihr eigenes Instrument legen. Sie können die den zugewiesenen Samples verändern, indem Sie "Select" drücken und dann die Option 'Tasten-Sound ändern' wählen. Leider können Sie sich den Sound dort nicht direkt anhören. Deshalb sollten Sie vielleicht vorher Ihre Sounds modifizieren, die Sie später in der Jam Session verwenden wollen.

BPM setzen

Die Voreinstellung des Programms ist 130bpm. Das bedeutet aber nicht, daß Sie dieses Tempo auch verwenden müssen. Verändern Sie die Zahl der Schläge je nach Belieben; je nachdem, ob Sie einen langsamen "Doom" oder einen schnellen "Techno" Song schreiben wollen.

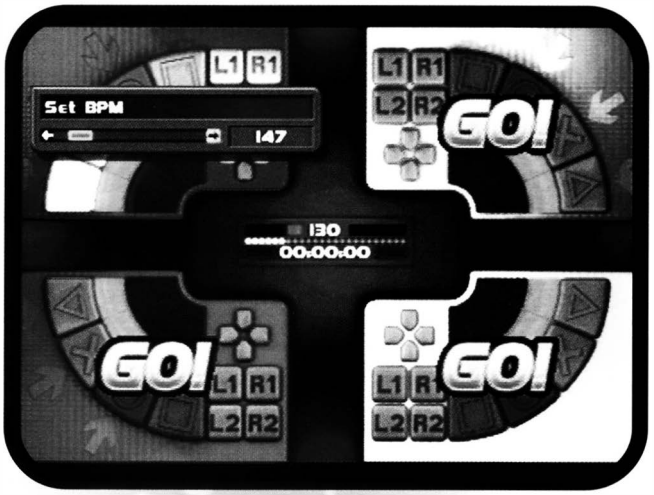


Abb. 6-6: Setzen Sie die BPM ganz nach Ihrem eigenen Empfinden.

Melodie-Modus

Damit können Sie Ihre eigenen Loops erstellen, indem Sie einen Sample Ihrer Wahl in unterschiedlichen Tonhöhen wiedergeben. Nehmen Sie einen Sound, der Ihnen gefällt. Den können Sie in den Melodie-Modus packen und dann die Knöpfe des Joypads verwenden, wie die Klaviatur eines Synthesizers, um eine Melodie zu spielen. Die Tonhöhe der Knöpfe ist vom tiefsten zum höchsten Ton angeordnet:

- "L2"
- "R2"
- "L1"
- "R1"
- "△"
- "○"
- "X"
- "□"

Versuchen Sie, in diesen Modus zu wechseln, während jemand anderes mit den gebräuchlichen Effekten herumjammt.

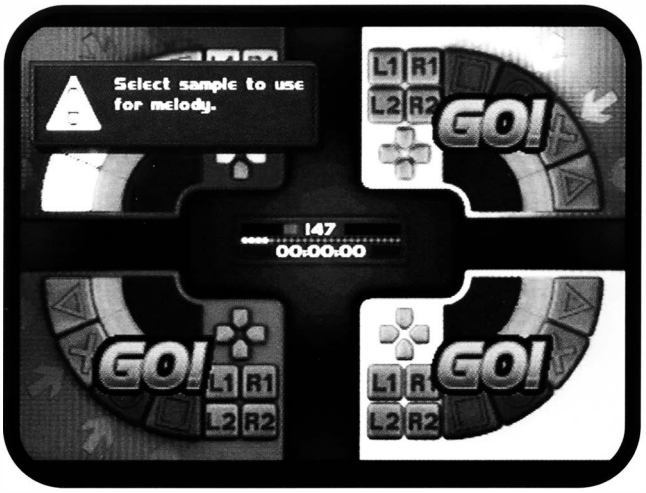


Abb. 6-7: Im Melodie Modus können Sie die Tasten wie eine Tonleiter verwenden.

Tasten-Sounds tauschen

Wenn Ihnen die Samples zu langweilig werden, wählen Sie die Option "Select", und die Samples wechseln auf dem Jam-Bildschirm. Das ermöglicht jedem, einen anderen Samplesatz auszuprobieren, ohne einen laden zu müssen.

Jam aufnehmen

Wenn Sie genügend interessante Sample- und Riffkombinationen zusammen haben, können Sie sie für die spätere Verwendung aufzeichnen. Drücken Sie "Select" und wählen Sie 'Jam aufnehmen', wodurch augenblicklich die Aufzeichnung beginnt; also halten Sie sich bereit. Um die Aufzeichnung zu stoppen, drücken Sie erneut "Select".

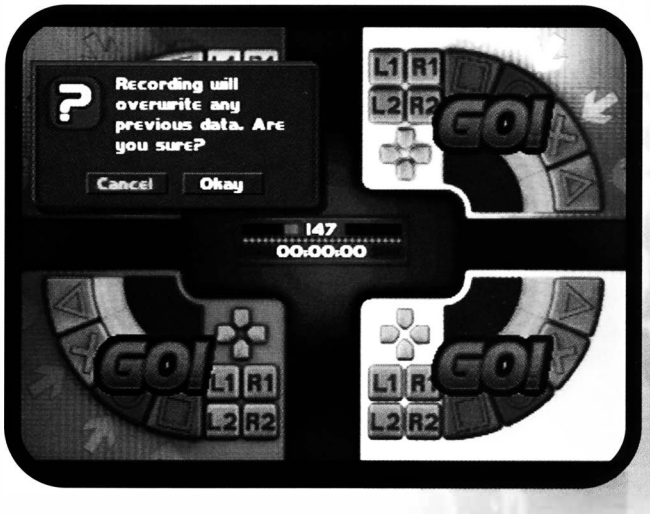


Abb. 6-8: Wenn Sie einen Jam aufzeichnen wollen, können Sie das hier erledigen.

Expertentips

1. Sie können die Tonhöhe eines Samples direkt während des Jams verändern. Um das zu tun, drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste zusammen mit dem Sample-Knopf, den Sie verändern wollen. Sie können einige witzige Effekte erhalten, wenn Sie das mit einem Gesangssample machen.

2. Die Hauptloops auf den Shape Buttons müssen nicht die ganze Zeit laufen. Sie können nette Effekte erhalten, wenn Sie die Loops nur kurz anspielen.

3. Wenn Sie Ihr eigenes Samplepaket kreieren, sollten Sie Ihre längeren Drumpassagen, Baßläufe oder Ihre Melodien auf die Shape Buttons legen, wo Sie sie permanent abspielen können.

Dieses ist Ihr Dateimanagement - der Bildschirm, zu dem Sie wechseln, wenn Sie Ihre Dateien laden oder speichern wollen. Wie immer verstecken sich einige Besonderheiten hinter den Kontrollen - inklusive einer Jukebox Option.

DAS INTERFACE

Auf den ersten Blick wirkt das Interface des 'Laden und Speichern'-Bildschirms recht kompliziert, aber es macht viel mehr Sinn, wenn Sie es in seine Hauptelemente zergliedern.

Abb. 7-1: Das Interface des 'Laden und Speichern'-Bildschirms.

Links oben sind die einzelnen 'Laden und Speichern'-Slots für die Medien (Memory Cartridge oder CD), die Sie zur Zeit verwenden. Jeder dieser Slots kann einen Song aufnehmen, ein Video oder beides.

Sie können ebenso ein Riff oder ein Video-Arrangement enthalten. Die Slots sind farbig markiert, mit grün für Audiodaten und violett für Videodaten. Wie Sie sehen, können Sie hoch und runter blättern, indem Sie die Pfeiltasten nach oben oder nach unten drücken. In der Mitte sind die Kästen zur Wahl des Mediums. Der oberste ist die erste Memory Card Ihrer Playstation, der zweite ist die zweite Memory Card und der dritte ist die CD. Normalerweise werden Sie hauptsächlich die Slots der Memory Cards verwenden, da das die einzigen Speichermedien sind. Um eine Memory Card oder die CD zu wählen, heben Sie den entsprechenden Kasten hervor und drücken "X". Da jeder dieser Slots auf der Memory Card oder der CD mehr als einen gespeicherten Dateityp enthalten kann, werden diese Icons verwendet, um den Status des bestimmten Slots anzuzeigen.

Diese Icons zeigen (im Uhrzeigersinn von links oben) die Anwesenheit eines Songs, eines Video-Arrangements, eines Jam-Songs, einer unbekannten Datei, eines Riffs, eines Videoclips und einer Jam-Vorlage. Im Statusbereich werden Sie die Information jedes gespeicherten Songs oder jedes gespeicherten Videos, das Sie hervorgehoben haben, sehen. Es werden der Name des Songs und dessen Autor angezeigt. Einige Songs brauchen nur wenig Platz, nehmen große Bereiche der Memory Card in Beschlag.

Die Anzeige rechts unten gibt Ihnen einen einfachen Überblick über die Größe der Datei. Links unten sind die Icons der aktuellen Dateiübertragung.

Von links nach rechts sehen Sie die Optionen Laden, Speichern, Löschen, Einfügen und Jukebox.

Datei laden: Nachdem Sie aus den Slots eine Datei ausgewählt haben, wählen Sie dieses Icon und drücken "X", um die Datei in den Speicher zu laden.

Datei speichern: Wenn Sie Ihr Meisterwerk vollendet haben, wählen Sie einen Speicher-Slot, heben das Icon hervor und drücken "X", um die Datei auf der Memory Card zu speichern.

Datei löschen: Wenn Sie auf Ihrer Memory Card Platz schaffen wollen, wählen Sie einen Speicher-Slot, heben dieses Icon hervor und drücken "X", um ihn zu löschen.

Datei einfügen: Wenn Sie eine neue Sequenz oder ein neues Riff zu Ihrem Song hinzufügen möchten, benutzen Sie dieses Icon. Wählen Sie einen Speicher-Slot, heben Sie das Icon hervor und drücken Sie "X". Dann wird der Song vor dem, was Sie in den Songspuren haben, eingefügt.

Jukebox: Wählen Sie die Jukebox, um ein wenig Hintergrundmusik zu haben oder um

Ihre Machwerke vorzuführen: Diese Funktion ermöglicht Ihnen, mehrere Songs in eine Abspielliste zu laden, damit Music 2000 sie in der Reihenfolge abspielt.

Einen Song oder einen Videoclip laden

Drücken Sie auf das Icon der CD, um es auf dem 'Laden und Speichern' Bildschirm hervorzuheben. Drücken Sie dann "X", und Music 2000 wird den Inhalt der CD in den Slots links auf dem Bildschirm anzeigen. Wählen Sie daraus den Titel aus, den Sie laden möchten.

Abb. 7-2: Um Songs von einer CD zu laden, wählen Sie das untere der drei grünen Haupticons. Mit den beiden oberen wählen Sie eine Ihrer Memory Cards.

Drücken Sie "X", und das Icon zum Laden wird unten links blinken. Drücken Sie erneut "X", und die Liste der zu ladenden Komponenten wird erscheinen.

Wählen Sie die Komponente, die geladen werden soll, sei es ein Videoclip, ein Video-Arrangement, ein Riff, ein Song, eine Jam-Vorlage oder ein Jam-Song, und drücken Sie erneut "X". Was auch immer Sie gewählt haben, wird in den Speicher geladen. Um es abzuspielen, müssen Sie sich zum Spuren-Bildschirm begeben.

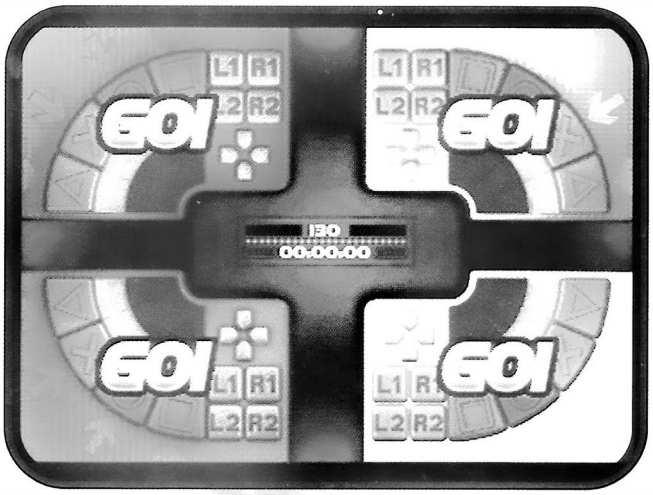


Abb. 7-3: Es können nicht nur Songs und Videos, sondern auch Jam-Songs und Riffs auf der Memory Card gespeichert werden.

EINEN SONG ODER EINEN VIDEOCLIP SPEICHERN

Heben Sie auf dem 'Laden und Speichern'Bildschirm durch das erste große grüne Icon die erste Memory Card hervor. Drücken Sie "X", damit Music 2000 die Bestandteile der Memory Card liest und sie links in den Slots anzeigt. Gehen Sie mit den Pfeiltasten nach unten zum Speichericon (unterer Reihe, zweites von links) und drücken Sie "X".

Abb. 7-4: Mit der Speicherfunktion können Sie Ihre Songs oder Videos auf der Memory Card abspeichern.

Nun sollten Sie die Komponente hervorheben, die Sie speichern wollen. Drücken Sie "X", damit ein alphanumerischer Bildschirm erscheint.

Geben Sie den Namen des Songs oder Videos ein, indem Sie die Buchstaben hervorheben und "X" drücken, um einen Buchstaben zu wählen. Wenn Sie sowohl einen Song als auch ein Video im Speicher haben, werden Sie angewiesen, für beide einen Namen einzugeben.

Abb. 7-5: Der alphanumerische Eingabebildschirm ermöglicht Ihnen, Ihren Songs oder Videos Namen zu geben, die dann in der Statusleiste angezeigt werden.

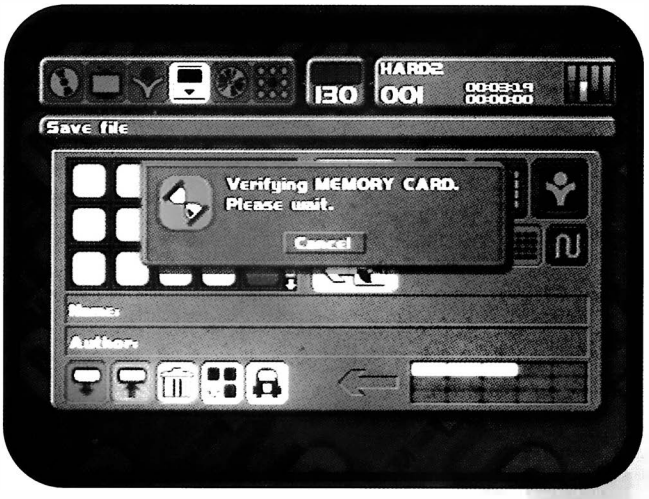


Abb. 7-6: Einen Titel auf der Memory Card zu speichern, dauert in der Regel nur fünf Sekunden. Tun Sie es also häufiger, wenn Sie an Ihren Kreationen festhalten wollen.

Sobald Sie die Details sorgfältig eingegeben haben, bewegen Sie den Cursor nach unten zum großen, grünen Häkchen und drücken "X", um die Daten zu speichern.

EINEN SONG ODER EINEN VIDEOCLIP LÖSCHEN

Die Löschfunktion ermöglicht Ihnen, Dateien aus den Speicherslots der Memory Card zu entfernen. Sie können natürlich keine Daten von der CD löschen. Heben Sie das 'Löschen'-Icon hervor (der Mülleimer) und drücken Sie "X".

Abb. 7-7: Mit der Löschfunktion entfernen Sie Dateien von der Memory Card. Aber seien Sie dabei vorsichtig, da eine gelöschte Datei für immer verloren ist.

Der Cursor erscheint dann bei den Lade- und Speicherslots. Bewegen Sie ihn zu der Datei, die gelöscht werden soll, und überprüfen Sie anhand der Statuseintragungen die Datei zweimal, ob es auch die richtige ist. Wenn Sie sich sicher sind, drücken Sie "X".

Sie werden noch einmal gefragt, ob Sie sich ganz sicher sind. Wählen Sie 'OK' und drücken Sie "X", um die Datei endgültig zu löschen.

EINEN SONG ODER EINEN VIDEOCLIP EINFÜGEN

Sie können einen weiteren Song in einen bereits existierenden einfügen, indem Sie diese Funktion verwenden. Das 'Datei-einfügen'-Icon ist das vierte der fünf Icons am unteren Bildschirmrand. Heben Sie das Icon hervor, indem Sie den Cursor darauf bewegen und "X" drücken.

Abb. 7-8: Sie können mehrere Songs oder Abschnitte zusammenführen, indem Sie sie einfügen.

Der Cursor erscheint dann bei den Lade- und Speicherslots. Bewegen Sie den Cursor zu dem Song, den Sie laden wollen, und drücken Sie erneut "X".

Es kann sich dabei auch um ein Videoclip, Riff oder ähnliches handeln.

Jede Datei, die Sie einfügen, wird vor Ihren bestehenden Daten gespeichert, was Ihnen ermöglicht, gute Stellen zwischen Songs zu kopieren.

Eine Jukebox erstellen

Wenn Sie Ihre Songkollektion aufbauen oder wenn Sie Songs anderer Komponisten erhalten, können Sie Gebrauch von der Jukebox machen. Das ist hauptsächlich eine Abspielliste, die eine Auswahl an Songs speichert und sie in angegebener Reihenfolge abspielt. Das Icon der Jukebox ist das letzte der fünf Icons. Bewegen Sie den Cursor darauf und drücken Sie "X", um es zu wählen.

Abb. 7-9: Überraschen und beeindrucken Sie Ihre Freunde mit der Jukebox, die die Songs der Memory Card oder CD abspielt.

Die Liste der Dateien der Jukebox wird nun rechts und der Cursor links bei den Lade- und Speicherslots erscheinen. Um der Jukebox einen Song hinzuzufügen, heben Sie ihn einfach hervor und drücken "X".

Wenn Sie einen Song entfernen wollen, drücken Sie "Quadrat", und er verschwindet von der Liste. Wenn Sie alle gewünschten Songs hinzugefügt haben, drücken Sie erst "△" und dann "X", um die Songs zu laden und sie in der angegebenen Reihenfolge abzuspielen.

Die Jukebox wird auch die Videos abspielen, die den Songs zugewiesen sind. So können Sie eine beeindruckende Sound- und Lightshow erzeugen.

Der CD-Player-Bildschirm hat zwei Funktionen: Die erste ist eine unterhaltsame Art, visuelle Effekte mit Ihrer Lieblingsmusik zu verbinden, indem Sie Music 2000 mitteilen, daß es automatisch ein Video generiert und abspielt, während eine CD abgespielt wird - die Effekte verändern sich im Zusammenhang mit dem gespielten Song. Die zweite ist ein digitaler Sampler, mit dem Sie neue Sounds von jeder Audio-CD aufzeichnen können, um diese in Ihrer Musik zu verwenden.

EIN VIDEO ZU EINER CD SPIELEN

Abb. 8-1: Die erste Funktion des CD-Player-Bildschirms ist ein automatisches Video zu einer Audio-CD.

Wenn Sie den CD-Player-Bildschirm zum ersten Mal betreten, wird Ihnen zuerst das automatisch erzeugte Video zu einer Audio-CD angeboten. Das funktioniert ähnlich wie das automatisch generierte Video zu einem Ihrer komponierten Songs. Der obere Schieberegler bestimmt die Auswahl der Clips und Effekte, die verwendet werden sollen, während der untere Schieberegler festlegt, wie häufig eine neue Figur oder ein neuer Effekt auftaucht.

Sie sollten die Rate der Veränderung höher setzen, je schneller der Song ist und umgekehrt. Außerdem sollten Sie wissen, daß eine größere Vielfalt bedeutet, daß Music 2000 auch mehr Daten laden muß. So kann es schon mal ein, zwei Minuten dauern, bis die CD abgespielt werden kann.

Unterhalb der Schieberegler befinden sich zwei Knöpfe, die direkt zum CD-Player springen. 'Kein Video' startet direkt die CD und zeigt nur einen schwarzen Bildschirm, während 'Video generieren' beliebige Videodaten lädt und die CD dann im Zusammenhang mit einem automatisch erzeugten Video abspielt, das durch die Schieberegler modifiziert werden kann.

Wenn Sie das bestätigt haben, erscheint ein Bildschirm, der Sie die Samplefrequenz des Players wählen läßt. Das ist nicht nötig, wenn Sie eine CD abspielen. Öffnen Sie einfach den Deckel, entfernen Sie die Music 2000 CD und legen Sie die Audio-CD in die Playstation.

Die eigentliche Verwendung dafür liegt im Aufzeichnen von Samples, was später in diesem Kapitel abgehandelt wird.

Die CD-Player Tafel

Sobald Sie den CD-Player aktiviert haben, erscheint unten eine neue Tafel, die alle Knöpfe und Anzeiger für die abgespielte CD enthält. Wenn Sie die Pfeiltasten benutzen, werden die Kontrollen, die mit "X" aktiviert werden, hervorgehoben. Mit ein oder zwei Ausnahmen handelt es sich dabei um die gleichen Bedienelemente eines herkömmlichen CD-Players.

Wenn Sie in einen anderen Bereich von Music 2000 wechseln wollen, drücken Sie "△", legen die Music 2000 CD wieder ein und bestätigen mit 'Ok'.

Abb. B-2: Die Kontrolltafel des CD-Players.

1. Titelsprung rückwärts: Zum vorherigen Titel springen. Anders als bei einem normalen CD-Player wird hier nicht zum Anfang des aktuellen Titels gesprungen. Benutzen Sie dafür 'Zurückspulen'.

2. Zurückspulen: Läßt Sie rückwärts in dem Titel zurückfahren, wobei der Song immer noch hörbar ist.

3. Wiedergabe: Startet den Titel oder beendet die Pause.

4. Aufnahme: Startet die Aufzeichnung eines Samples und öffnet den Fortschrittsbalken für Samples. Drücken Sie "X", um die Aufnahme und die CD zu stoppen.

5. Pause: Stoppt zeitweilig die Audio- und Videowiedergabe. Drücken Sie sie erneut, um fortzufahren.

6. Stop: Hält Video und CD an.

7. Vorspulen: Spielt den Titel schneller ab.

8. Titelsprung vorwärts: Springt zum Anfang des nächsten Titels.

9. Track xx/yy Anzeige: Zeigt den aktuellen Titel "xx" und die gesamte Anzahl der Titel "yy".

10. Modus Anzeige: Zeigt die aktuelle Aktivität des CD-Players (Wiedergabe, Pause, Aufnahme usw.).

11. Titelzeit Anzeige: Zeigt die Länge des aktuellen Titels.

12. Abgelaufene Zeit Anzeige: Zeigt an, wie lange der Titel bereits läuft.

13. Aktivität Anzeige: Wenn sie sich dreht, sollte Ihre CD laufen.

IHRE EIGENEN INSTRUMENTE AUFZEICHNEN

Wie zum Abspielen einer CD, ist der CD-Player-Bildschirm auch der Ort, an dem Sie Ihre eigenen Sounds sammeln, um Sie in Ihre Riffs einzubauen. Bevor wir jedoch darüber sprechen, folgt nun eine kurze Einweisung in die Sampletheorie.

Was sind Samples?

Samples sind digitale Aufzeichnungen realer Sounds. Das geschieht durch einen Computer, der die Lautstärke eines Sounds mehrmals pro Sekunde abmißt und sie dann als Zahl speichert. Diese Zahl kann dann wieder aufgerufen werden, so daß die aufeinanderfolgenden Lautstärken reproduziert werden und der ursprüngliche Sound wieder hergestellt wird.

Jedesmal, wenn eine Lautstärke gemessen wird, wird dies ein 'Sample' genannt - daher auch der Ausdruck 'Sampling'. Der Name wird auch für eine gesamte Aufnahme verwendet.

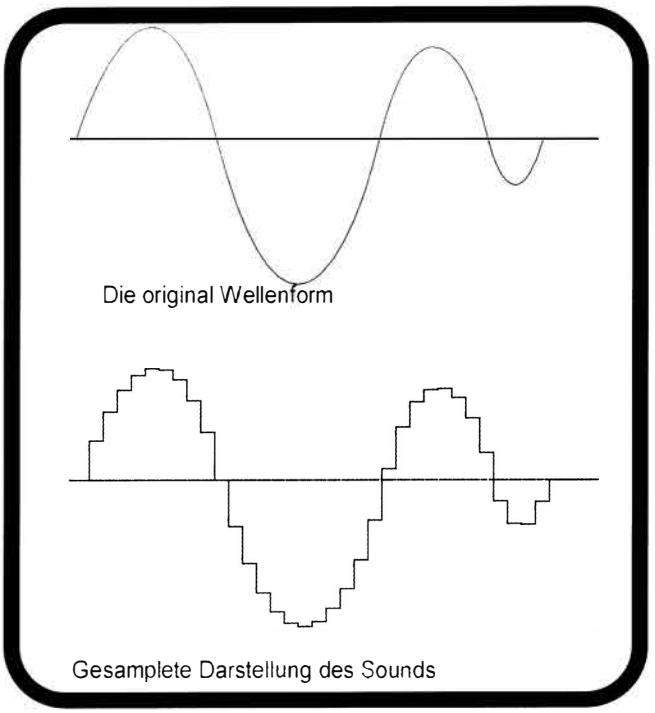


Abb. 8-3: Die Wellenform des Sounds wird tausendfach gemessen, um sie als Zahlenreihe darzustellen.

Je mehr Samples Sie für eine Wellenform verwenden, desto genauer wird die Aufnahme. Das wird durch die Sample-Frequenz festgelegt. Music 2000 kann Samples mit 11, 22 oder 44 kHz aufnehmen - das sind 11000, 22000 oder 44000 Samples pro Sekunde.

Höhere Sample-Frequenzen erzeugen zwar eine bessere Soundqualität, verbrauchen aber auch dementsprechend mehr Speicherplatz.

Das durchschnittliche menschliche Ohr kann Frequenzen im Bereich zwischen 20Hz und 20 kHz wahrnehmen. Somit ist ein 22 kHz Sample also im absolut akzeptablen Bereich. Es gibt andere Faktoren, die auftauchen, wenn Sie die Frequenz senken, also werden 44 kHz in den meisten Fällen den besten Klang hervorbringen.

Samples aufnehmen und bearbeiten

Wenn Sie den CD-Player zur Aufnahme vorbereiten, stellen Sie sicher, daß 'Kein Video' eingestellt ist. Ein Video, das noch geladen wird, würde den Speicherplatz für die Samples stark einschränken.

Die nächste Tafel ist wichtig: Hier wählen Sie die Aufnahmefrequenz. Das Naheliegendste wäre die Einstellung 44 kHz für die höchste Klangqualität, aber das hat einen Nachteil: Die Klangqualität wächst natürlich mit höherer Samplefrequenz, dafür wird aber auch viel mehr Speicherplatz belegt. Hier eine Übersicht über die verfügbaren Aufnahmezeiten:

11 kHz: Sie können maximal ca. 20 Sekunden aufzeichnen.

22 kHz: Sie können maximal ca. 10 Sekunden aufzeichnen.

44 kHz: Sie können maximal ca. 5 Sekunden aufzeichnen.

Wie Sie sehen, lassen Aufnahmen mit 44 kHz Ihnen nicht viel Raum.

Ein guter Kompromiß ist, meistens 22 kHz zu verwenden, da dann die Qualität noch gut ist, aber nicht so viel Speicherplatz benötigt wird. Aufzeichnungen mit 11 kHz eignen sich gut für niederfrequente Sounds (wie z.B. Sub-Bässe oder einfache Bass-Drums) und sind besonders gut, um körnige, 'alt' klingende Effekte zu erzielen.

Um die Samplefrequenz zu verändern, heben Sie das Kästchen hervor (es wird grün) und drücken "X". Wenn Sie die gewünschte Einstellung vorgenommen haben, öffnen Sie den Deckel und ersetzen die Music 2000 CD durch eine CD Ihrer Wahl. Der Bildschirm wird schwarz und die Kontrolltafel des CD-Players erscheint.

Spielen Sie Ihre CD bis zu der Stelle ab, die sie aufzeichnen möchten. Gehen Sie dann bis kurz vor dem gewünschten Sound zurück und wählen den Aufnahmeknopf an. Es erscheint eine Anzeigentafel, auf der Sie sehen können, wie lang das Sample ist. Wenn Sie die Aufzeichnung beenden wollen, drücken Sie "X" oder verlassen den zu füllenden Taktblock.

Sie werden Ihr Sample bearbeiten müssen, um unerwünschte Abschnitte zu entfernen, es als Loop abzuspielen oder Mängel zu beheben.

Dies alles wird von der Sample-Palette aus möglich. Dort werden alle momentan im Speicher befindlichen Samples (auch Ihre neuen) aufbewahrt.

Um zum Sample-Editor zu gelangen, kehren Sie zum Song-Spur-Bildschirm zurück und plazieren ein Riff auf dem Gitter (sie können auch eines erzeugen, indem Sie erst "R1" und dann "X" drücken). Bewegen Sie dann den Cursor darauf und drücken "R1", um zum Riff-Editor zu gelangen.

Rufen Sie mit "R2" die Sample-Palette auf.

Ihre Samples werden dort in der Reihenfolge der Aufnahme aufgelistet und entsprechend durchnumeriert ('Sample 0001','Sample 0002' usw.). Heben Sie eines hervor und drücken "Start", um es sich anzuhören. Wenn Sie bereit zum Bearbeiten sind, drücken Sie "R1", und der Sample-Editor erscheint.

Der Sample-Editor

Hier bereiten Sie Ihre Aufzeichnungen als Instrumente für Ihre Songs auf.

Abb. B-4: Mit dem Sample-Editor nehmen Sie die Feinabstimmung Ihrer unbearbeiteten Instrumentenklänge vor.

1. Sample-Lautstärke:
Dieser Balken zeigt die Lautstärke des Samples beim Abspielen an.

2. Sample-Wellenform:
Eine graphische Darstellung Ihres Sounds. Die Spitzen stellen die lauteren und die Täler die leiseren Abschnitte dar.

3. Abspielposition (weiß):
Zeigt an, wo beim Bearbeiten die Wiedergabe einsetzen wird. Verwenden Sie diesen Markierer, um Positionen zu kennzeichnen, bevor Sie die Anfangs- und Endpunkte verschieben und Überarbeitungen vornehmen.

4. Anfangspunkt (grün):
Der Beginn des Überarbeitungsbereiches; er markiert den Teil des Samples, der von den Bearbeitungsfunktionen beeinflußt werden wird.

5. Endpunkt (grün):
Das Ende des Überarbeitungsbereiches.

6. Loop-Einsatzpunkt (rot):
Wenn auf der Sample-Bearbeitungstafel 'Loop erzeugen' gewählt wurde, wird das Sample von dieser Stelle an wiederholt.

7. Samplegröße:
Zeigt an, wieviel Speicherplatz beansprucht wird.

8. Sichtfeldbeginn:
Zeigt an, wo im Sample sich der linke Rand des Sichtfensters befindet.

9. Sichtfeldende:
Zeigt die Position des rechten Randes des Sichtfensters an.

10. Größe des Bearbeitungsbereiches:
Zeigt die Größe des zur Zeit markierten Bereiches (zwischen den grünen Anfangs- und Endpunkten) an.

11. Loop-Modus:
Ein gekrümmter, weißer Pfeil auf blauem Hintergrund zeigt an, daß der Loop-Modus eingeschaltet ist. Wenn er ausgeschaltet ist, wird ein gerader Pfeil auf rotem Hintergrund gezeigt.

12. Sichtfeld-Positionsanzeiger:
Zeigt an, welcher Teil der Wellenform auf dem Bildschirm sichtbar ist.

Wie bei den meisten anderen Bildschirmen, ruft auch hier "O" das Hauptmenü für die Samplebearbeitung auf. Hier ein Überblick über die Funktionen:

• Kopierten Bereich einfügen:
Fügt den Inhalt der Zwischenablage am aktuellen Anfangspunkt-Markierer ein.

• Bereich ausschneiden:
Trennt den Bereich zwischen Anfangs- und Endpunkt heraus und transportiert ihn in die Zwischenablage.

• Bereich kopieren:
Transportiert eine Kopie des Bereiches zwischen Anfangs- und Endpunkt in die Zwischenablage.

• Spielen:
Startet die Wiedergabe ab dem weißen Markierer der Abspielposition.

• Auf Bereich zoomen:
Gibt eine Detailansicht des Bereichs um den momentan gewählten Positionszeiger. Halten Sie "X" gedrückt, um näher heranzuzoomen. Beachten Sie, daß nur die auf dem Bildschirm sichtbaren Positionszeiger bewegt werden können.

• Zoom beenden:
Stellt die Normalansicht wieder her.

• Sample-Palette:
Ruft die Sample-Palette auf, mit der man von hier kopieren, einfügen und zwischen Samples mischen kann.

• Bereich beschneiden:
Entfernt alles außerhalb der Anfangs- und Endpunkte.

• Effekte auf Bereich anwenden:
Hiermit öffnet man ein neues Kontrollfeld, mit dem man Überarbeitungseffekte auf den Bereich zwischen den Bereichsmarkierern anwenden kann. 'Loop ein/aus' schaltet den Loop-Modus ein und aus. 'ADSR-Werte des Samples ändern' ruft ein Kontrollfeld für die Beeinflussung der Lautstärke im Verlauf der Abspielzeit auf (Näheres dazu in Kapitel 12), und außerdem gibt es hier noch neun Filter, mit denen man schräge Effekte auf das Sample legen kann.

• Bereich umkehren:
Dreht den Bereich zwischen den Anfangs- und Endpunkten um, so daß er rückwärt abgespielt wird.

• Sample normalisieren:
Hebt die Gesamtlautstärke des gesampleten Sounds an; sehr nützlich, um Samples aufzuwerten, die von leisen Quellen stammen.

• Samples Mischen:
Erlaubt Ihnen, Sounds aus verschiedenen Sample-Slots zu vermischen (mehr dazu in Kapitel 12).

• Rückgängig:
Stellt den Zustand des Samples vor dem zuletzt ausgeführten Bearbeitungsschritt wieder her.

• Hilfe:
Eine kurze Beschreibung der Bedienelemente.

Der häufigste Bearbeitungsvorgang ist das Beschneiden des Sample-Bereichs. Heben Sie dazu das Sample auf der Sample-Palette im Riff-Editor hervor und drücken "R1", um den Sample-Editor aufzurufen. Drücken Sie "Start", um das Sample abzuhören. Merken Sie sich, wo sich der Positionsanzeiger befindet, wenn der gewünschte Anfangspunkt im Sample kommt. Stellen Sie sicher, daß der weiße Abspielpositionsanzeiger aktiv ist.

Dann bewegen Sie ihn auf die vermutliche Anfangsposition.

Wenn Sie dicht am Einsatzpunkt sind, drücken Sie "X", um den Bereich heranzuzoomen. Spielen Sie das Sample mehrmals ab und verschieben dabei den Markierer, bis der exakte Einsatzpunkt gefunden ist. Drücken Sie dann "□", um die Gesamtansicht wiederherzustellen.

Dann drücken Sie den Pfeil nach unten, um den grünen Anfangspunkt-Markierer zu aktivieren. Bringen Sie diesen dann mit dem Abspielpositionsanzeiger in Deckung. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den Endpunkt. Gehen Sie dann mit "○" zur Kontrolltafel und wählen dort 'Bereich beschneiden'.

Die Bereiche außerhalb der Anfangs- und Endpunkte werden gelöscht. Wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen sein sollte, wählen Sie auf der Kontrolltafel 'Rückgängig' und versuchen es noch einmal.

Ihr Sample sollte jetzt in einem Ihrer Songs verwendet werden können. Bedenken Sie aber, daß es sich nicht automatisch mit der Stimmung der übrigen Instrumente im Einklang befinden wird. Sie werden noch eine Feinabstimmung vornehmen müssen. Unter anderem ist das der Preis, den man für die Verwendung von Samples zahlen muß.

Eine der besten Methoden, um interessante Samples zu erhalten, ist, einfach mit ihnen herumzuspielen. Versuchen Sie, die Samples mit den Filtereffekten zu verfremden oder zwei Sounds zu vermischen, um so einen neuen zu erhalten. Wenn Sie erst einmal ein wenig experimentiert und ein Gefühl für die Bearbeitungsmöglichkeiten entwickelt haben, können Sie sich an die Sampling-Techniken für Fortgeschrittene in Kapitel 12 heranwagen.

Wenn Sie Ihre Songs und begleitenden Videos erstellen, werden Sie häufig den Optionsbildschirm aufsuchen müssen. Es ist zwar nicht der interessanteste Bereich von Music 2000, doch er ist von vielerlei Nutzen - besonders der statistische Teil.

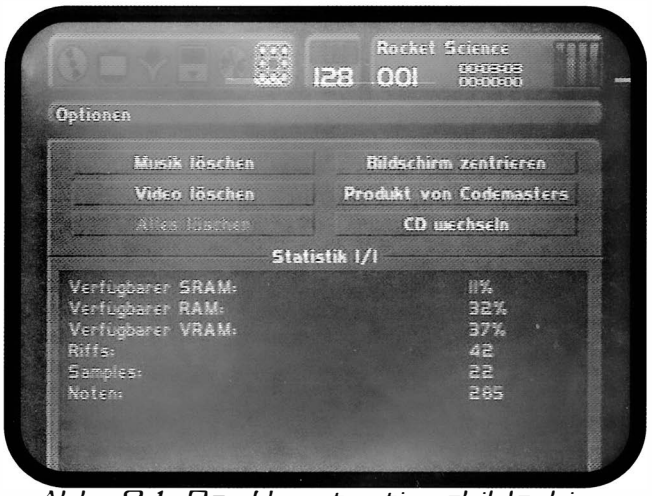


Abb. 9-1: Der Hauptoptionsbildschirm ermöglicht Ihnen, den Speicherverbrauch zu verfolgen und Ihren Song auf Null zu setzen, wenn Sie ohne Vorgabe starten wollen.

STATISTIK

Wenn Sie bereits einige Songs erstellt haben, besteht die Möglichkeit, daß Sie schon seit einiger Zeit keinen Speicherplatz mehr zur Verfügung haben - vor allem, wenn Sie viele verschiedene Samples verwenden.

Es ist wichtig, daß Sie wissen, wieviel Speicher Ihnen noch zur Verfügung steht. Deshalb sollten Sie diesen Bildschirm regelmäßig besuchen. Wählen Sie den Optionsbildschirm, indem Sie "△" drücken, und Sie werden alle Informationen finden, die Sie benötigen:

- Verfügbarer SRAM:

Das ist die Größe des Speichers, der Ihnen zum Erstellen neuer Songs zur Verfügung steht. Wenn Sie zusätzliche Samples addieren, wird diese Zahl kleiner. Um den freien Speicher groß zu halten, entfernen Sie die Samples aus der Riff-Palette, die Sie nicht verwenden.

- Verfügbarer RAM:

Das ist die gesamte Größe des verfügbaren Speichers.

- Verfügbarer VRAM:

Videos verbrauchen Speicherplatz, auch wenn sie eigene Speichereinheiten der Playstation verwenden.

Behalten Sie also ein Auge auf diesem Wert, damit Sie nicht ohne Speicher dastehen, bevor Ihr Video fertig ist.

• Riffs:
Zählt die Zahl der Riffs, die sich im Speicher befinden.

• Samples:
Damit können Sie die speicherintensiven Samples im Auge behalten.

• Noten:
Auch Noten verbrauchen Speicherplatz (nicht viel), aber behalten Sie sie im Auge.

Wenn Sie Ihren Speicherplatz mit Samples, Riffs und Videoelementen füllen, können Sie auf dem Optionsbildschirm den Überblick darüber behalten.

Löschen

Es ist sehr mühselig, per Hand jedes Segment einer Videos- oder Songspur zu entfernen. Deshalb können Sie hier entweder Musik löschen, Video löschen oder alles löschen, indem Sie sie hervorheben und "X" drücken. Überlegen Sie es sich gut, bevor Sie etwas löschen, da Sie es nicht zurückholen können.

Bildschirm zentrieren

Das ist der Playstation-Standardbildschirm für das Zentrieren des Bildschirms. Nicht alle Fernsehbildschirme stellen ihr Bild gleich dar.

Deshalb können Sie diese Funktion verwenden, um das Bild genau in der Mitte des Bildschirms zu plazieren.

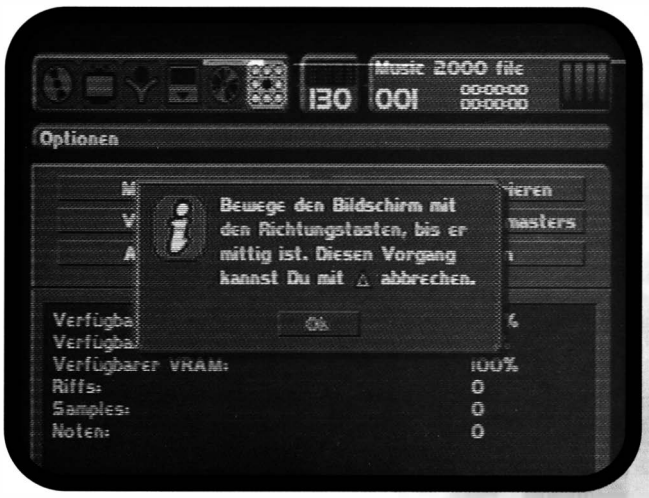


Abb. 9-2: Stellen Sie sicher, daß das Bild von Music 2000 nicht hinter dem Bildschirmrand Ihres Fernsehers verschwindet.

CD wechseln

Sie sind nicht auf die mitgelieferten Samples von Music 2000 angewiesen. Andere Sample CDs (wie auch die, die Sie in diesem Buch finden) können Sie ebenfalls verwenden. Sie können nicht einfach den Deckel der Playstation öffnen. Statt dessen sollten Sie zuvor diese Option wählen. Dann können Sie die CD wechseln und "X" drücken.

Produkt von Codemaster

Hier können Sie sich Informationen über andere Codemaster Produkte ansehen. Wählen Sie einfach diese Option und drücken Sie "X". Drücken Sie "△", um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.

Wie Sie Ihren Speicherverbrauch optimieren:

Die Programmierer haben dafür gesorgt, daß der Speicherverbrauch der Samples so gering wie möglich bleibt. Trotzdem bleiben Soundsamples und Videoclips speicherintensive Daten, und wenn Sie nicht vorsichtig sind, können Sie innerhalb kürzester Zeit Ihren gesamten Speicherplatz verbrauchen.

Um Speicherplatz zu sparen, wählen Sie Ihre Samples sorgfältig aus. Viele der Percussionriffs benötigen immens viel Speicherplatz. So nett diese auch sein mögen, sie reduzieren die Zahl der weiteren Samples, die Sie verwenden können.

Experimentieren Sie vorsichtig mit den Loops und Sie werden feststellen, daß Sie damit den selben Effekt erhalten, aber wesentlich weniger Speicherplatz verbrauchen.

Es ist nicht nur die Größe der einzelnen Samples, die den Speicherplatz belegen, sondern selbstverständlich auch die Summe der gesamten Samples, die Sie verwenden. Statt Ihren Song mit zehn verschiedenen Gesangssamples vollzustopfen, versuchen Sie lieber nur drei zu nehmen und diese häufiger zu verwenden, um sie durch eine Veränderung der Hintergrundmusik und der Melodie zu variieren.

Es ist möglich, die Betonung einer Vokalpartie komplett zu verändern, indem Sie einer Melodie darunter ein völlig neues Klangbild zuweisen.

Wenn Sie eine Weile mit Ihrem Song herumexperimentiert haben, wird Ihre Riff-Palette bald aussehen wie das Inhaltsverzeichnis einer CD.

Löschen Sie regelmäßig unbenutzte Samples, Riffs und Loops, indem Sie sie auf dem Songspur-Bildschirm entfernen. Wenn Sie viele verschiedene Ideen haben, sollten Sie diese auf der Memory Card speichern und dann mit einer neuen beginnen.

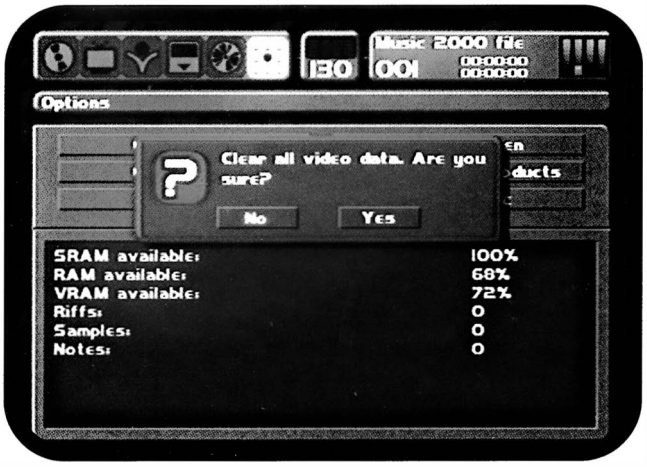


Abb. 9-3: Die letzte Maßnahme ist, Ihre Video- und Songdaten zu löschen.

Nun sollten Sie mit den Grundideen und Strukturen von Music 2000 vertraut sein und auch in der Lage, einen Song aus den vorprogrammierten Riffs zu erstellen. Doch Blöcke in einer Reihenfolge zu plazieren, kratzt gerade mal an dem, was Music 2000 zu leisten imstande ist. Die wahre Kraft zeigt sich erst bei der Bearbeitung einer Melodie.

Wenn Sie ein paar Riffs in einer Songstruktur haben, können Sie zurückgehen und jedes Element verändern, mit dem Sie nicht ganz zufrieden sind. Sie können auf verschiedenste Weisen Melodien verändern, etwas einfügen oder ein Instrument ersetzen.

Es kann etwas einschüchternd wirken, wenn Sie sich das erste Mal mit einer Bearbeitung befassen. Deshalb werden wir nun die Grundprinzipien, die hinter der Bearbeitung einer Melodie stecken, hier abdecken.

Klone und Kopien

Abb. 10-1: Kopien eines Riffs enthalten das selbe Riff, während Klone die selben Elemente enthalten, aber als eigenständige Riffs zählen.

Immer wenn Sie aus der Riff-Bibliothek ein Riff laden oder eines aus der Riff-Palette wählen und es mehrfach in Ihren Song kopieren, werden Sie jedesmal, wenn Sie eines auf der Songspur hervorheben, feststellen, daß immer der selbe Name angezeigt wird - da es sich auch um das selbe Riff handelt. Das Riff existiert nur einmal in der Riff-Palette und jede Kopie bezieht sich darauf. Jede Veränderung, die Sie an einer Kopie machen, wird auch alle anderen im Song verändern. Das ist sehr nützlich, da Sie nicht jede einzelne Kopie verändern müssen, wenn Sie eine Verbesserung vornehmen.

Das wirft jedoch eine Frage auf: Was soll ich tun, wenn ich nur eine Kopie verändern will? Da kommen die Klone ins Spiel. Indem Sie die Kontrolltafel mit "O" öffnen und 'Riff klonen' wählen, machen Sie eine Kopie des Riffs und legen diese in den ersten freien Slot der Riff-Palette. Es wird einen neuen Namen erhalten (nachfolgende Klone werden automatisch numeriert "xxx0001", "xxx0002" usw.), welchen Sie mit anderen Aspekten des Riff-Editors "R1" verändern können. Sie können das Riff auch verlängern, verkürzen und weniger oder mehr Spuren dafür verwenden.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

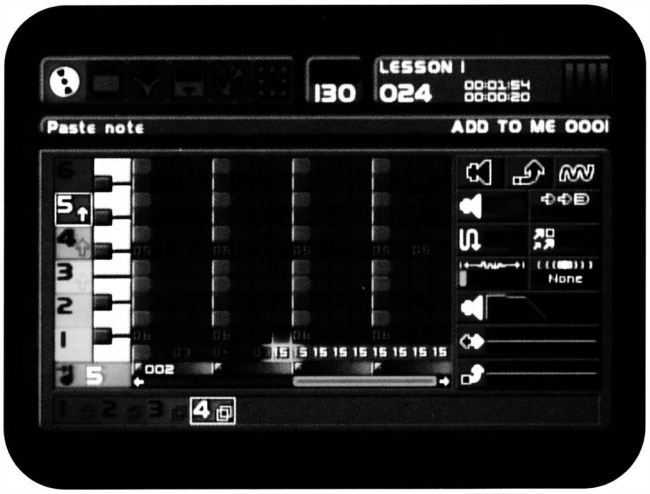


Abb. 10-2: Stellen Sie sich vor, daß Ihre Bearbeitungen mit Papier in einer Sammelmappe abgelegt werden.

Meistens wird das Plazieren und das Entfernen eines Riffs in Music 2000 einfach erledigt, indem Sie eins auswählen, "X" drücken, um eine Kopie zu plazieren und "□", um sie zu entfernen.

Es gibt jedoch ein weiteres Konzept, das Ihnen helfen wird, das Befehlsystem zu verstehen und Songs leichter zu arrangieren. Stellen Sie sich vor, daß jedes Riff einen Zettel in Ihrer Sammelmappe darstellt. Jedesmal, wenn Sie ein weiteres Riff hinzufügen, heften Sie es in der Mappe ab. Wenn Sie ein Riff entfernen wollen und es an anderer Stelle wieder anbringen wollen, schneiden Sie es einfach aus und hinterlassen eine Lücke. Sie können einen Zettel auch einfach kopieren, was dasselbe ist wie 'ausschneiden', mit dem Unterschied, daß das Original an Ort und Stelle bleibt. Immer, wenn Sie etwas kopieren oder ausschneiden, plazieren Sie es auf die 'Zwischenablage' . Immer, wenn Sie aus der Zwischenablage etwas einfügen, wird es dort verweilen, bis Sie sich entschließen, es nicht mehr zu verwenden. Somit können Sie viele Kopien von einem einzigen Zettel machen. In Music 2000 wird die Einfügung eines einzelnen Riffs vollzogen, indem Sie "X" drücken. Sie können jedoch ganze Bereiche eines Songs markieren (oder Noten innerhalb eines Riffs), um diese zu kopieren oder auszuschneiden.

Das tun Sie, indem Sie "Select" drücken, um die Bereichsauswahl zu aktivieren (der Cursor wird rot). Sie können dann einen Rahmen um den Bereich ziehen, um ihn zu markieren. Dann drücken Sie "□" oder "X", um ihn auszuschneiden bzw. zu kopieren.

Dann wird der Rahmen blau (zeigt, daß die Zwischenablage aktiv ist), und Sie können sich zu einem anderen Bereich begeben und "X" drücken, um dort den Inhalt der Zwischenablage einzufügen.

Stimmen und Transponieren

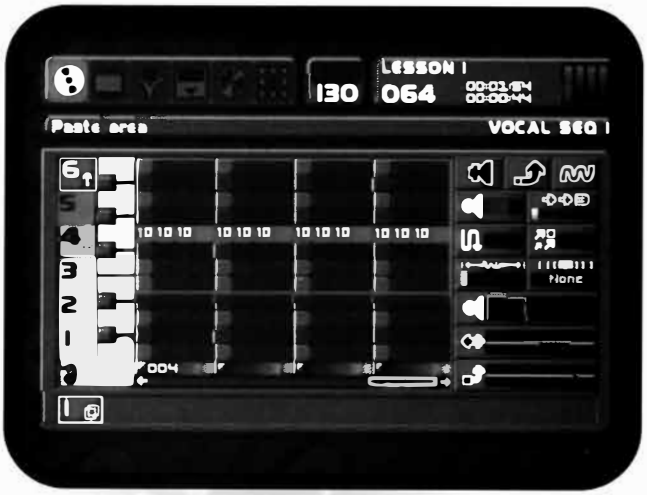


Abb. 10-3: Transponieren bedeutet, die Noten eine bestimmte Anzahl Tasten höher zu spielen.

Melodien werden durch die Höhen der einzelnen Noten definiert. Die Art, in der sie sich in der Tonhöhe auf und ab bewegen, bestimmt, wie sich eine Melodie anhört. Bevor Sie nicht die Stimmung der einzelnen Riffs ändern, werden sie sich immer wie die Vorgaben anhören.

Eine Tonhöhe kann auf zwei verschiedene Arten verändert werden. Die erste ist die Stimmung. Das ist die Definition der Tonhöhe (Tonart), die in großen oder kleinen Schritten verändert werden kann. Wenn Sie kleine Schritte verwenden, mag sich das sehr seltsam und verstimmt anhören, kann aber für spezielle Effekte verwendet werden, z.B. um einen Ton absacken zu lassen. Normalerweise werden Noten auf eine andere Weise, mit Transponieren, verändert. Das bedeutet, die Höhe einer Note jeweils eine Tonart zu versetzen.

Durch den Wechsel einer Tonart eines Riffs in Ihrem Song mittels des Transponierens kann dramatische Änderungen hervorgerufen werden. Ein schneller Weg dahin ist, ein Riff zu klonen und in den Riff-Editor zu gehen. Dann markieren Sie den Bereich, den Sie transponieren wollen, drücken "X", um ihn zu kopieren und ihn die erforderliche Anzahl Schritte hinauf- oder hinunterzusetzen.

Wenn Sie zwölf Noten auf- oder abgehen (eine gesamte Bildschirmhöhe), transponieren Sie die Noten um eine Oktave. Somit bleiben die Noten in derselben Tonart, jedoch wesentlich höher oder tiefer.

Die Veränderung wird also in zwei Stufen vollzogen: Transponieren bewirkt eine komplette Änderung der Tonart und Stimmen verändert die Noten geringfügiger.

Instrumente verwenden

Abb. 10-4: Einen Sampleslot zu überschreiben, bedeutet, daß das alte Slot nun das neue verwenden wird.

Alle Riffs in Music 2000 verwenden digitale Aufnahmen realer Instrumente. Diese heißen Samples und müssen aus der Sample-Bibliothek geladen werden, damit Sie sie in Ihren Riffs verwenden können. Vorprogrammierte Riffs verfügen über ihre eigenen Samples.

Deshalb werden die erforderlichen Sounds gleich mitgeladen, sobald Sie ein Riff laden. Diese werden in der Sample-Palette auf die gleiche Weise wie Riffs abgelegt. Wenn Sie einen neuen Sound hinzufügen wollen, laden Sie ihn in einen neuen Slot der Palette. Wenn Sie einen Sound ersetzen wollen, laden Sie einfach einen neuen und legen diesen dorthin, wo der zu ersetzende sich befindet.

Beachten Sie jedoch, daß Riffs die Samples nach den Slots, in denen sie liegen, abspielen. Somit wird jedes Riff, das zuvor das alte Sample verwendete, nun auf das neue zugreifen.

Bearbeitung Ihres ersten Songs

Um das alles in die Praxis umzusetzen, kehren wir zurück zu dem 'Stück in zehn Schritten' aus Kapitel 2 (Sie haben es doch gespeichert?), fügen einige Verbesserungen hinzu und verfeinern es durch ein oder zwei hübsche Bearbeitungen.

Schritt 1

Laden Sie den Song und kehren Sie zu den Songspuren zurück. Das erste, was wir tun, ist, den Rhythmus aufzulockern und etwas Abwechslung hineinzubringen. Bewegen Sie den Cursor zum Taktblock 11 in Spur 3 (dort sollte sich ein 'Add to me Loop'-Riff befinden), drücken Sie "O" und wählen Sie 'Riff klonen'. Der Name und die Farbe des Riffs sollte sich verändern. Nun können wir das Riff verändern, ohne die bestehenden zu beeinflussen.

Schritt 2

Drücken Sie "R1", um den Riff-Editor zu öffnen, welcher alle Noteninformationen beinhaltet (Effekt, Stimmung). Wir werden eine Snare-Drum einfügen, die wir in der Sample-Bibliothek finden.

Drücken Sie "L1", um sie zu öffnen, gehen Sie zur Snare-Seite in der Percussion-Sektion und wählen Sie '909snare1'. Wenn Sie gefragt werden, laden Sie das Sample mit 22 kHz. Scrollen Sie in der Liste nach unten, um es in Slot 14 zu speichern.

Schritt 3

Das Riff belegt einige Kanäle, damit mehrere Sounds zur gleichen Zeit abgespielt werden können, also müssen Sie zu einem freien Kanal wechseln, um die Snare zu plazieren. Drücken Sie "L2", und die Zahl am unteren Rand sollte sich verändern. Drücken Sie solange, bis dort "4" steht. Gehen Sie rauf oder runter, bis Oktave 5 links auf dem Bildschirm hervorgehoben wird. Dann plazieren Sie einzelne Blöcke auf der unteren Taste für die letzten neun Schritte des Riffs.

Schritt 4

Drücken Sie "△", um zu den Songspuren zurückzukehren, und bewegen Sie den Cursor zu Block 27 in Spur 3.

Drücken Sie "Quadrat", um das dort befindliche Riff zu löschen und drücken Sie dann "R2", um die Riff-Palette aufzurufen. Wählen Sie 'Add to me 0001' (der neue Klon), um ihn in die entstandene Lücke einzufügen. Gehen Sie dann zu Block 43, drücken Sie "□" zum Löschen und "X", um das Neue einzufügen. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei Block 55. Nun haben wir die Snares eingefügt.

Schritt 5

Zwei Bassfiguren zur gleichen Zeit zu spielen kann verwirrend sein, also werden wir eine zu einer Melodie mittlerer Tonhöhe transponieren. Gehen Sie zu Spur 11 und plazieren Sie den Cursor über 'Vocal seq 1'.

Drücken Sie "R1", um den Riff-Editor zu öffnen. Wir wollen die Noten um eine Oktave erhöhen, also scrollen Sie nach unten, um sicher zu stellen, daß Sie sich nicht bereits in der höchsten Oktave befinden (dann würde links eine '6' angezeigt werden).

Schritt 6

Begeben Sie sich ganz nach links oben im Raster, wobei Sie nicht über den oberen Rand hinaus gehen sollten, um die Oktave nicht zu wechseln. Umrahmen Sie die Noten auf dem Bildschirm und drücken Sie "X", um sie zu kopieren (der Rahmen wird blau). Gehen Sie dann eine ganze Oktave nach oben (eine Bildschirmhöhe) und drücken Sie "X", um sie einzufügen. Sie können nur eine Note je Schritt in einer Spur haben, somit werden die alten Noten durch die neuen ersetzt. Sie sollten aussehen, als wären Sie am selben Platz, nur etwas blauer. Sollte das nicht der Fall sein, wiederholen Sie den Vorgang. Drücken Sie dann zweimal "△", um zu den Songspuren zurückzukehren.

Schritt 7

Der Gesangssound 'ooh' ist ein wenig dünn, also werden wir ihn durch etwas wärmeres ersetzen. Gehen Sie zu Spur 12 und heben Sie eines der 'Ethereal pad'-Riffs hervor. Drücken Sie "R1" für den Riff-Editor und dann "L1"für die Sample-Bibliothek. Gehen Sie zur Softsynth-Seite in der Pad-Sektion und wählen Sie 'static synth', um es mit 22 kHz zu laden. Nun sollte die Sample-Palette erscheinen.

Wir wollen 'high ooh' ersetzen, also heben Sie Slot 9 hervor und drücken Sie "X", um es zu überschreiben. Nun benutzen alle Riffs, die 'high ooh' verwendeten, 'static synth'. Drücken Sie "△", um zu den Songspuren zurückzukehren.

Schritt 8

Wenn Music 2000 das Ende eines Songs erreicht oder Sie den Song anhalten, läßt es alle Samples verstummen, die spielen sollten. Wäre das nicht der Fall, würden die Samples in einer Schleife hängen, bis Sie sie per Hand stoppen. Das bedeutet, daß Ihre nette Endstimme abrupt abstirbt. Das wollen wir ändern. Also bewegen Sie den Cursor zum letzten Riff - 'Music is the ..' in Block 61 von Spur 10.

Schritt 9

Wir müssen das Riff verlängern, damit das Sample Zeit hat, auszuklingen. Drücken Sie "○", um das Menü aufzurufen. Dort klonen Sie das Riff, öffnen Sie das Menü erneut mit "○" und wählen Sie 'Größe des Riffs ändern'. Der Cursor sollte violett werden, um die vorgeschlagene Größe zu zeigen. Ziehen Sie ihn nach rechts, bis er vier Blöcke umfaßt und drücken Sie "X", um das zu bestätigen.

Schritt 10

Begeben Sie sich zum Anfang des Songs und drücken Sie "Start", um den neuen Song abzuspielen. Die Veränderungen sind nicht dramatisch, aber Sie geben Ihnen einen Hinweis auf das, was Sie durch Bearbeitung erreichen können.

Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

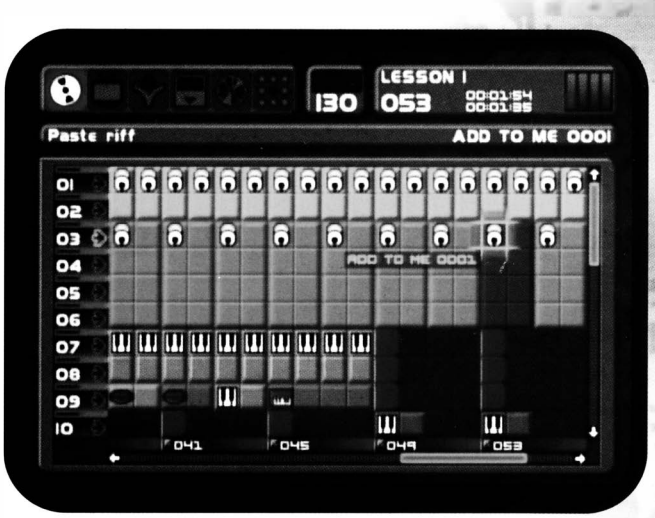


Abb. 10-5: So sollte Ihr Song aussehen, bevor Sie ihn abspielen.

KAPITEL 11

Nachdem nun alle Grundfunktionen von Music 2000 behandelt worden sind, sollten Sie sich schon ein wenig mit dem Arrangieren und Bearbeiten vorgegebener Riffs und Sequenzen auskennen. Jetzt können Sie sich mit den anspruchsvolleren Möglichkeiten von Music 2000 auseinandersetzen.

In diesem Kapitel werden wir Ihnen zeigen, wie man ohne Vorgaben einen Song erstellt und einige Beispiele dafür geben, wie man dabei in einigen der populäreren Stilrichtungen der elektronischen Musik vorgeht.

MUSIK OHNE VORGABEN

Eines vorweg: 'Ohne Vorgaben' heißt nicht, daß wir Ihnen die nötigen Handgriffe nicht erklären. Und wenn Sie ein wenig experimentiert haben und sich auskennen, können Sie schließlich von Anfang an selber bestimmen, welche Wege Sie beim Komponieren einschlagen wollen. Zuerst eine Anmerkung zu den Bildschirm-Icons. Wenn sie nicht beschriftet sind, erscheint ihre Bezeichnung auf dem quer verlaufenden, grauen Balken. Wenn die Bibliotheken (für Riffs oder Samples) aktiviert sind, werden die Wahlmöglichkeiten so angezeigt: Sektion/Liste - die Sektion wird oben in Weiß angezeigt, darunter folgt in Grün die Auflistung.

Die Riff-Daten werden in den folgenden Tabellen etwas anders als auf dem Bildschirm dargestellt. In diesem Handbuch bezieht sich die Numerierung der Blöcke auf die Oktavenzahl, nicht auf die Sample-Nummer wie auf den Bildschirmen. Die folgende Anleitung ist eine ausführliche Einführung in das Schreiben eines Techno-Songs. Techno basiert auf einem 4/4-Takt und die Figuren der Musik wiederholen sich häufig. Dieser Stil eignet sich daher gut für erste Gehversuche mit einem Musiksytem, das auf einem Gitterschema aufbaut. Das Gelernte kann einfach auf andere Stile übertragen werden; auch für diese werden später noch Beispielvorlagen gegeben werden.

Ein Tip:

Wenn die Shortcuts Sie verwirren, rufen Sie einfach mit "○" die Kontrolltafel der Seite auf. Vergessen Sie nicht, daß "○" das zuletzt Eingefügte löscht, und das "△" den letzten Vorgang rückgängig macht oder die vorhergehende Seite aufruft.

Schritt 1

Begeben Sie sich zum Song-Spur Bildschirm. Statt ein vorhandenes Riff zu laden, werden Sie eines erstellen. Mit "R1" lassen Sie den Rahmen violett werden und erhalten die Anzeige 'Länge des Riffs einstellen'. Drücken Sie dann den Pfeil nach rechts und erweitern Sie den Rahmen damit um einen Block. Gehen Sie dann mit "X" zum Riff-Editor.

Öffnen Sie mit "L1" die Sample-Bibliothek und springen Sie mit der linken oder rechten Pfeiltaste zur Seite Percussion/-Kickdrum . Blättern Sie zu 'Techno' herunter und drücken "L1", um es mit 11 kHz zu laden. Speichern Sie es dann mit "X" in Slot 1. Wählen Sie mit "R2" die Sample-Palette an, wo alle geladenen Samples verwahrt werden, und wählen mit "X" das Sample 'Techno'. Geben Sie das in '4-4 Kicks' gezeigte Muster ein, indem Sie zum Positionieren die Pfeiltasten und "X" verwenden. Fehler löschen Sie mit "○". Drücken Sie "○" und blättern herunter zu 'Riff-Namen ändern'. Drücken Sie "X" und benennen das Riff neu "X" für Großbuchstaben, "○" für kleine, "○" zum Löschen, das untere Quadrat für Leerzeichen und das Häkchen zum Bestätigen. Kehren Sie dann mit "△" zum Song-Spur Bildschirm zurück.

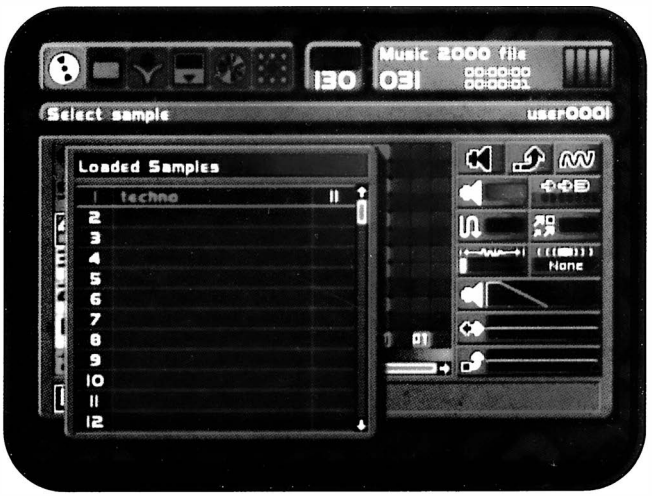


Abb. 11-1: Das Sample wurde umbenannt.

Schritt 2

Erzeugen Sie am Beginn von Spur 2 mit "R1" und dann mit "X" ein eintaktiges Riff. Gehen Sie mit "L1" in die Sample-Bibliothek und bewegen sich zur Seite Percussion/Hi Hat.

Heben Sie '808 closehat' hervor, um es dann mit "R1" bei 22 kHz zu laden. Bewegen Sie sich dann zu Slot 2 und speichern mit "X". Rufen Sie mit "L1" wieder die Sample-Bibliothek auf, blättern dann zu '909openhat', laden es dann mit "R1" bei 22 kHz und speichern es in Slot 3. Öffnen Sie mit "R2" die Sample-Palette und wählen '808 openhat' aus Slot 2. Fügen Sie die Noten in das 'Hi-hats' -Riff ein, öffnen mit "R2" die Sample-Palette , wählen '909openhat' und fügen Sie auch diese Noten ein. Längere Noten erzeugt man, indem man "X" gedrückt hält und das Kästchen zur gewünschten Notengröße zieht. Drücken Sie "○", wählen 'Riff-Namen ändern' und nennen es 'Hi-hats'. Kehren Sie dann mit "△" zum Song-Spur Bildschirm zurück.

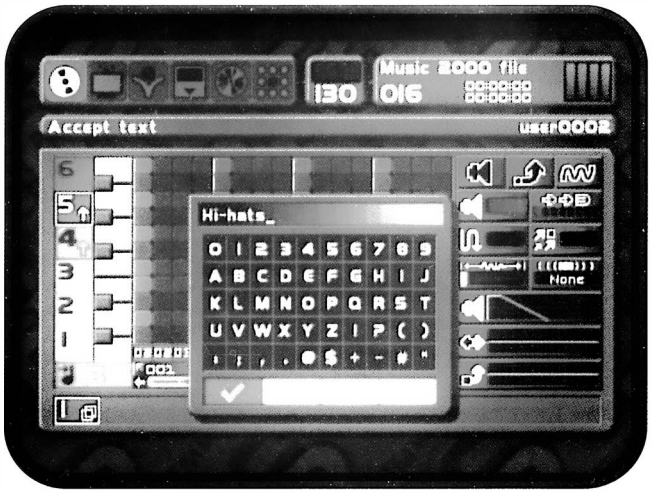


Abb. 11-2: Auch dieses Sample wird umbenannt.

Schritt 3

Setzen Sie den Cursor auf den Anfang von Spur 3 und erzeugen dort mit "R1" und dann "X" ein weiteres eintaktiges Riff. Öffnen Sie mit "L1" die Sample-Bibliothek und gehen zur Seite Percussion/Snare. Wenn Sie '909snare1' hervorgehoben haben, laden Sie es mit "R1" und speichern es in Slot 4. Öffnen Sie mit "R2" die Sample-Palette, wählen '909snare1' und geben das in 'Snares' gezeigte Muster ein. Drücken Sie dann "○"und benennen es mit 'Snares'. Gehen Sie schließlich mit "△" zurück.

Abb. 11-3: Wählen Sie 'Riff klonen', um das Sample zu editieren.

Jetzt erstellen wir ein einfaches viertaktiges Muster. Gehen Sie auf Spur 1, Taktblock 3, öffnen mit "R2" die Riff-Palette und wählen Ihr umbenanntes Techno-Riff. Auf Spur 2, Taktblock 2 öffnen Sie die Riff-Palette, wählen 'Hi-hats' und kopieren hinter dem ersten noch drei weitere Riffs hinein, so daß Sie dann vier davon haben. Gehen Sie neben die 'Snares' auf Spur 3, wählen 'Snares' aus der Riff-Palette und setzen wieder drei Kopien hinter die vorhandene. Das letzte Snare-Muster wollen wir anders gestalten. Setzen Sie den Cursor darauf und drücken "○". Wählen Sie 'Riff klonen'. Der Block ändert die Farbe und der Name ändert sich in 'Snares0001'. Gehen Sie mit "R1" zum Riff-Editor und gleichen Sie das Muster an das von 'Snares fill 1' an. Benennen Sie das Riff mit 'Snares fill 1' und kehren mit "△" zurück.

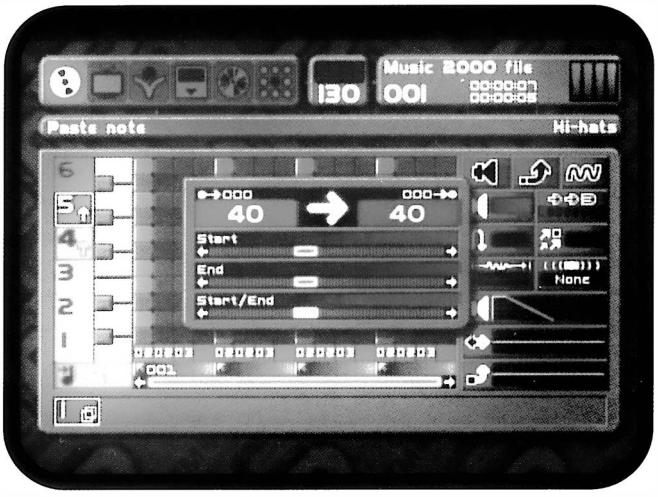


Abb. 11-4: Stellen Sie die Schieberegler auf 40.

Schritt 4

Gehen Sie zum Anfang des Songs und spielen ihn mit "Start" ab. Die Hi-hats sind noch zu laut, oder? Setzen Sie den Cursor auf eines der Muster und drücken "R1". Jede Bearbeitung wirkt sich auch auf die anderen auswirken. Deshalb mußten Sie mit 'Riff klonen' eine andere Version des Riffs erstellen. Drücken Sie "○" und wählen 'Riff-Lautstärke ändern'. Holen Sie den unteren Schieberegler hervor, halten "X" gedrückt und drücken die linke oder rechte Pfeiltaste, um 40 einzustellen. Sie können die Pfeilknöpfe rechts und links vom Regler für Feineinstellungen verwenden. Kehren Sie dann zurück mit "△" und spielen die neue Version mit "Start" ab.

Schritt 5

Gehen Sie zum Anfang von Spur 4 und drücken zuerst "R1" und dann "X", um ein neues Riff einzufügen. Gehen Sie mit "L1" zur Sample-Bibliothek und wählen '30three1' aus Bass/Synth. Laden Sie es mit 11 kHz und speichern Sie es im nächsten freien Slot. Gehen Sie mit "R2" zur Sample-Palette und wählen '30three1'. Gehen Sie zum Acid-Riff-Muster und setzen den Cursor auf die erste Note des Riffs. Wir werden dem Riff ein Acid-mäßiges Pitchbend geben; gehen Sie also mit "R1" zur Kontrolltafel 'Ton-Parameter ändern'. Setzen Sie den Cursor auf 'Tonhöhe' und drücken "X". Drücken Sie zweimal "R1", womit Sie zwei neue Kontrollpunkte eingeben. Bewegen Sie den Cursor zum dritten Punkt, halten Sie "X" gedrückt und ziehen den Punkt nach unten, direkt unter den mittleren Punkt.

Lassen Sie "X" los, führen den Cursor auf den äußersten rechten Punkt und ziehen diesen ganz nach unten. Verlassen Sie die Tafel mit zweimaligem Drücken von "△". Benennen Sie dann das Riff mit 'Acid-Riff'.

Abb. 11-5: So sollte die Kurve nach Schritt 5 aussehen.

Schritt 6

Erzeugen Sie mit"R1" am Anfang von Spur 5 ein zweitaktiges Riff und drücken "X". Gehen Sie mit "L1" in die Sample-Bibliothek, laden mit "L1"'window2' aus Bass/Synth und speichern es in Slot 6. Rufen Sie mit "R2" die Sample-Palette auf, wählen 'window2' und geben das Muster 'Sub bass' ein. Benennen Sie das Riff um und kehren mit "△" zurück. Speichern Sie die Ergebnisse aller bisherigen Schritte, bevor wir uns dem Intro des Songs zuwenden.

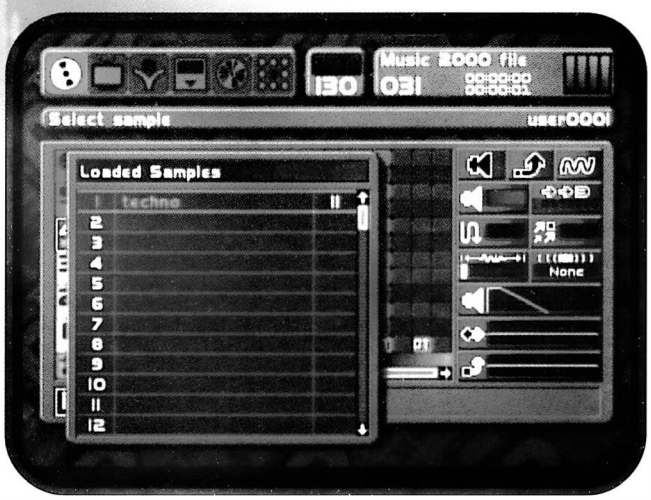


Abb. 11-6: Der Sub-Baß.

Schritt 7

Drücken Sie "Select" in der oberen linken Ecke des Song-Track-Bildschirms. Ein rotes Kästchen erscheint. Ziehen Sie es nach rechts unten, bis alle Riffs eingeschlossen sind, und drücken "○". Die Anzeigen erlöschen. Kehren Sie mit "△" zurück und bewegen den Cursor zum Anfang von Spur 2, wo Sie mit "R2" die Riff-Palette öffnen. Wählen Sie 'Hi-Hats' und bilden Sie eine Reihe von 18 Kopien. Setzen Sie den Cursor auf Taktblock 3 von Spur 4, öffnen mit "R2" die Riff-Palette und wählen 'Sub bass', wovon Sie dann acht Kopien hintereinander setzen. Gehen Sie zu Taktblock 7 von Spur 1, drücken "R2" und wählen '4-4 Kicks', wovon Sie zwei Kopien ab Block 7 und zwei ab Block 15 einfügen.

Schritt 8

Gehen Sie zu Block 15, Spur 3, drücken "R2" und wählen 'Snares'. Fügen Sie vier Kopien ab Block 15 und eine weitere bei Block 11 ein. Mit dem Cursor auf dem Snare-Riff bei Block 11 drücken Sie "○" und wählen 'Riff klonen'. Drücken Sie noch einmal "○", wählen 'Größe des Riffs ändern' und bringen die Länge des Riffs auf vier Blöcke. Bestätigen Sie mit "X" und drücken zum Bearbeiten "R1". Setzen Sie eine ganze Reihe Einzelblock-Noten (Sechzehntel) auf die unterste Taste der fünften Oktave, drücken "○" und wählen 'Riff-Lautstärke ändern'. Stellen Sie den oberen Regler auf Null und den mittleren auf 100. Kehren Sie zum Song-Track-Bildschirm zurück, nennen das Riff 'Snares build' und drücken Sie dann "△".

Schritt 9

Setzen Sie den Cursor auf Spur 6, Block 11 und setzen dort mit "R1" und "X" ein Vier-Blöcke-Riff. Gehen Sie mit "L1" zur Sample-Bibliothek, laden 'rich strings c5' aus Pad/Acoustic bei 22 kHz und speichern es in Slot 7. Drücken Sie "R2" und wählen 'rich strings c5'. Blättern Sie hoch zu Oktave 6 und zeichnen Sie auf der untersten Taste eine lange Note ein. Wechseln Sie mit "R1" zur Tafel 'Notenparameter ändern', führen den Cursor auf 'Tonlautstärke' und drücken "X". Stellen Sie den Regler auf 100 und kehren mit "△" zurück.

Führen Sie den Cursor auf 'Ton-Effekt' und drücken "X". Blättern Sie zu 'Hall-Mix Hi' und wählen Sie mit "X". Kehren Sie zurück. Drücken Sie "O", wählen 'Riff-Lautstärke ändern' und stellen Sie den oberen Regler auf 15 sowie den mittleren auf 100. Kehren Sie mit "△" zurück, nennen das Riff 'String build' und kehren wieder zurück. Gehen Sie dann zum Beginn des Songs, und hören Sie sich mit "Start" das Intro und das erste "Build", d.h. das erste Crescendo an.

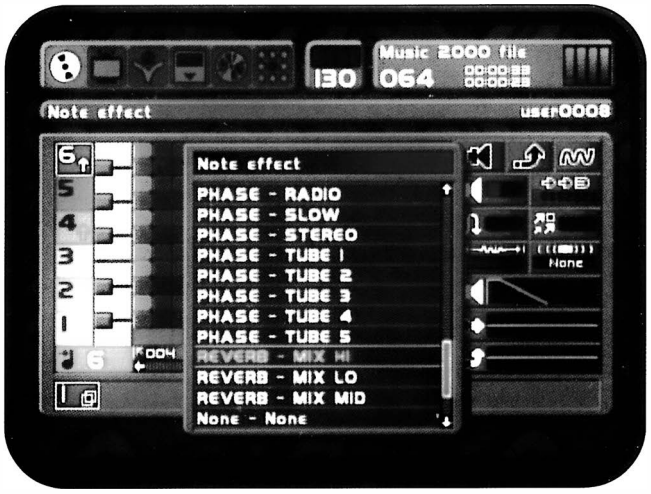


Abb. 11-7: Setzen Sie den Hall-Mix Hi.

Schritt 10

Gehen Sie auf Block 15 von Spur 1 und drücken "Select". Heben Sie die vier Blöcke auf den Spuren 1 bis 4 hervor und drücken "X". Führen Sie den Kasten vier Blöcke weiter und fügen mit "X" eine neue Kopie ein. Wiederholen Sie dies noch zweimal. Kehren Sie dann zurück. Setzen Sie den Cursor auf Spur 3, Block 22 und löschen dort mit "O" das Snare-Riff.

Öffnen Sie mit "R2" die Riff-Palette und wählen 'Snares fill 1'. Gehen Sie dann zu Block 30, löschen mit "O" und fügen eine weitere Snare-Figur ein. Bei Block 19 auf Spur 5 wählen Sie 'Acid Riff' aus der Riff-Palette und fügen ab hier 12 Kopien ein.

Für Block 27, Spur 6 wählen Sie 'String Build' aus der Riff-Palette.

Schritt 11

Wir fügen jetzt Gesang zum Crescendo hinzu und eröffnen mit einer neuen Baß-Linie und einigen Streichern einen neuen Abschnitt. Drücken Sie "R1" auf Block 29, Spur 7. Bringen Sie den Kasten auf die Länge zweier Blöcke und drücken "X". Rufen Sie mit "L1" die Sample-Bibliothek auf und wählen 'the sky 1b' aus Singing/Cathi1.

Laden Sie es mit "R1" bei 22 kHz und speichern es in Slot B. Drücken Sie "R2", wählen 'the sky 1b' und geben das Muster 'Vocal 1' ein. Plazieren Sie den Cursor auf die Note, drücken Sie "R1" und bewegen dann den Cursor auf 'Ton-Effekt'. Drücken Sie "X", blättern Sie zu 'Echo-Raum' und bestätigen mit "X". Drücken Sie "△", nennen das Riff 'Vocal 1' und kehren Sie dann zurück.

Abb. 11-8: Wählen Sie aus der Sample-Bibliothek 'the sky 1b'.

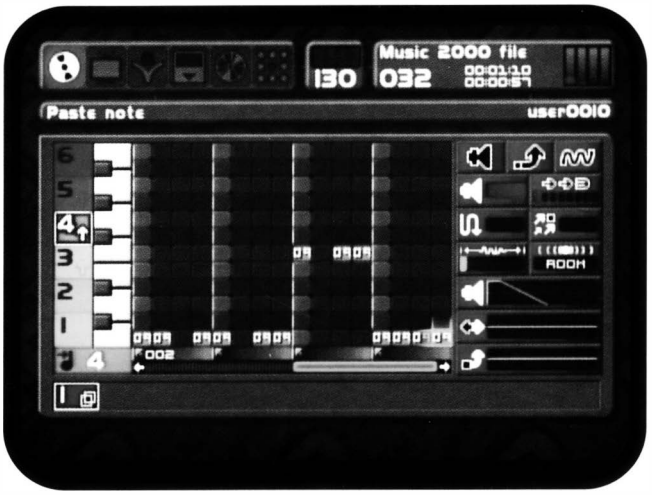


Abb. 11-9: Das Riff sollte so aussehen.

Schritt 12

Setzen Sie den Cursor auf Block 23, Spur 1 und drücken "Select". Markieren Sie einen Abschnitt bis Block 30 auf Spur 3 und kopieren mit "X". Gehen Sie acht Blöcke nach rechts und fügen ihn mit "X" ein. Kehren Sie zurück und gehen zu Block 31, Spur 5, wo Sie "R1" drücken. Ziehen Sie den Kasten auf die Länge zweier Blöcke und drücken "X". Gehen Sie zur Sample-Bibliothek und laden Sie 'synbass' bei 11 kHz aus Bass/Synth .

Speichern Sie es in Slot 9 und wählen es auf der Sample-Palette aus. Geben Sie das 'Angry bass'-Riff ein, benennen es neu und gehen Sie zurück. Fügen Sie hinter der ersten noch dreizehn weitere Kopien ein.

Schritt 13

Auf Block 31 in Spur 6 drücken Sie "R1" und erzeugen ein Riff über vier Blöcke. Drücken Sie "R2", wählen 'rich strings c5' und geben das Muster 'Strings high' ein. Heben Sie die erste Note hervor, drücken Sie "R1" und wählen zuerst 'Ton-Effekt' und dann 'Hall-Mix Hi'. Wählen Sie 'Tonlautstärke' und stellen den Regler auf 100. Drücken Sie zweimal "△", um zurückzukehren, und legen Sie den Hall- und Lautstärkeneffekt auch auf die beiden anderen Noten des Riffs. Drücken Sie "○", wählen 'Riff-Lautstärke ändern' und stellen Sie den untersten Regler auf 60. Drücken Sie "△", nennen Sie das Riff 'Strings high' und kehren wieder zurück. Gehen Sie rechts neben das 'Strings high'-Riff und fügen Sie mit "X" noch eines hinzu.

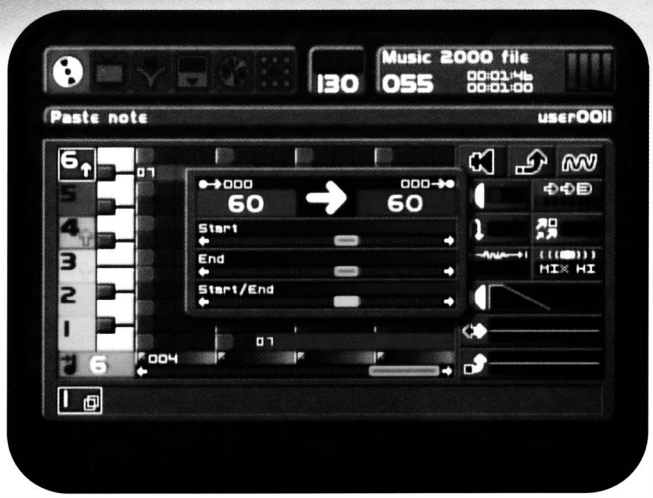


Abb. 11-10: Schieben Sie die Regler auf 60.

Schritt 14

Auf Spur 2 drücken Sie "R2" und wählen 'Hi-Hats'. Fügen Sie drei weitere Kopien ein. In Block 43 von Spur 1 wählen Sie nach dem Drücken von "R2" '4-4 Kicks'. Fügen Sie weitere 15 Kopien hinzu. Auf Spur 6, Block 43 drücken Sie "R2" und wählen 'String build'. In Block 43, Spur 3 drücken Sie "R2" und wählen 'Snares build'.

Auf Spur 2, Block 47 drücken Sie "R2", wählen 'Hi-hats' und fügen 19 weitere davon hinzu. In Spur 3, Block 47 drücken Sie "R2", wählen 'Snares', wonach Sie eine Reihe von der Länge bilden, wie Sie es gerade für die Hi-hats getan haben. Lassen Sie eine Lücke bei Block 54 und eine bei 58. In Block 54 drücken Sie "R2" und wählen 'Snare fill 1'. Wiederholen Sie dies in Block 58.

Schritt 15

Gehen Sie zu Spur 4, Block 47, drücken "R2" und wählen 'Acid Riff', wovon Sie dann 11 weitere Kopien einfügen, bis das Ende des 'Angry bass'-Abschnitts erreicht ist.

In Spur 6, Block 47 drücken Sie "R2" und wählen 'Strings high'. Fügen Sie noch zwei hinzu, ebenfalls bis zum Ende des 'Angry bass'-Abschnitts.

In Block 47, Spur 7 drücken Sie <R1> und markieren ein Vier-Blöcke-Riff auf den Spuren 7 und 8. Bestätigen Sie mit "X". Beachten Sie, daß am unteren Bildschirmrand zwei numerierte Icons erscheinen. Damit wird angezeigt, daß Sie auf mehr als einer Spur arbeiten. Drücken Sie "R2" und wählen Sie 'rich strings c5'.

Geben Sie die erste mit Oktave 5 bezeichnete Note in 'Strings' ein und drücken dann "R1". Gehen Sie zu 'Tonlautstärke', drücken "X" und stellen den Regler auf 100. Drücken Sie "△", gehen zu 'Ton-Effekt' und wählen 'Hall-Mix Hi'. Drücken Sie "△" und geben Sie den Rest der mit '5' bezeichneten Noten ein. Drücken Sie "L2" und Sie wechseln zum nächsten Kanal. Die Hervorhebung am unteren Rand springt zum Icon '2', und die Noten in Kanal 1 werden dunkel. Geben Sie jetzt die mit 'Oktave 4' bezeichneten Noten in das 'Strings'-Riff ein. Benennen Sie das Riff mit 'Strings' und kehren Sie zurück. Fügen Sie neben der ersten Kopie noch eine ein.

Schritt 16

Gehen Sie zu Spur 7, Block 55, drücken Sie "R1" und erzeugen Sie ein Vier-Blöcke-Riff. Drücken Sie "X" und dann "L1". Aus der Sample-Bibliothek wählen Sie 'its not easy 1a' aus Singing/Cathi und laden es mit 22 kHz, wonach Sie es in Slot 10 speichern. Drücken Sie "R2" und wählen das neue Sample. Geben Sie die erste Note in das Muster 'Vocal 2' ein.

Drücken Sie "R1", gehen Sie auf 'Ton-Effekt' und wählen 'Echo-Raum'.

Wählen Sie 'Start Sample-Ton' und stellen den Einsatz auf 180 ein. Drücken Sie zweimal "△". Geben Sie die zweite Note ein und drücken dann "R1". Gehen Sie wieder zu 'Start Sample-Ton' und stellen den Anfangspunkt auf 1725.

Drücken Sie zweimal "△" und geben Sie die letzten zwei Noten ein. Benennen Sie das Riff mit 'Vocal 2' und drücken"△".

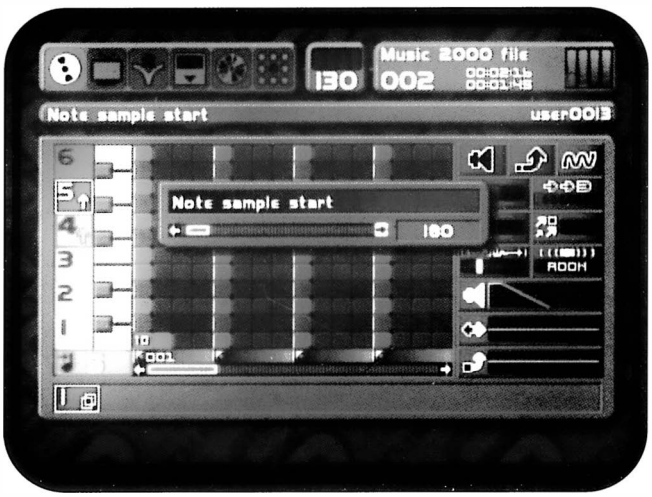


Abb. 11-11: Gehen Sie zum 'Start Sample-Ton'.

Schritt 17

Gehen Sie zu Spur 5, Block 59, drücken "R2" und wählen 'Sub bass'. Setzen Sie sieben weitere dahinter. Auf Spur 3, Block 70 drücken Sie "R2" und wählen 'Snares build'. Auf Spur 3, Block 74 drücken Sie erst "R1", dann "X" und erzeugen ein Ein-Block-Riff. Drücken Sie "R2" und wählen '909snare1'. Plazieren Sie unten in Oktave 5 eine ganze Reihe Ein-Block-Noten. Benennen Sie das Riff mit 'Snare fill 2' und drücken Sie "△". Gehen Sie zur letzten Kopie der '4-4 Kicks' auf Spur 1, drücken "○" und wählen 'Riff klonen'.

Drücken Sie "O", wählen 'Größe des Riffs ändern' und verringern Sie die Länge auf einen Block. Gehen Sie zu Spur 4, Block 71 und drücken "R2". Wählen Sie 'Angry bass' und fügen Sie noch eine Kopie hinzu.

Schritt 18

Auf Block 71, Spur 6 drücken Sie "R1", markieren ein Riff über sieben Blöcke und bestätigen mit "X". Drücken Sie "L1" und laden 'noisy ahh' aus Pad/Softsyth mit 22 kHz. Speichern Sie es in Slot 11, drükken "R2" und wählen dieses Sample. Gehen Sie zum Anfang des Riffs und plazieren Sie unten in Oktave 3 eine Note über 5 Blöcke. Drücken Sie "R1" und wählen 'Hall-Mix Hi'. Wählen Sie 'Tonlautstärken-Hüllkurve' und drücken Sie "L1", um auf die vorgefertigten Kurven zuzugreifen. Wählen Sie 'Release lang' und drücken Sie "X" und dann "△". Wählen Sie 'Tonlautstärke' und stellen den Regler auf 120. Benennen Sie das Riff mit 'Drone' und drücken "△".

Drücken Sie "O" und wählen 'auf Song-Start gehen'. Blättern Sie herunter zu 'Track Hall Editieren' und drücken "X". Wählen Sie mit den Pfeilen den Halltyp 'Space', setzen beide 'Tiefe'-Einstellungen auf 100 und beide 'Feedback'-Einstellungen auf 20. Drücken Sie "△" und dann "Start", um Ihren Song anzuhören.

MUSIKRICHTUNGEN

Obwohl wir uns in der letzten Übung mit nur einem Stil beschäftigt haben, ist man mit Music 2000 natürlich nicht auf Techno festgelegt. Wie wir bereits am Beginn des Kapitels erwähnten, eignen sich das 4/4 Timing und der auf Blöcken basierende Spurenaufbau von Music 2000 besonders für Dance-Musik.

Mit ein wenig Überlegung kann man viel mehr erreichen. Wenn Sie zum ersten Mal Musik machen, hilft es, einen Überblick über die Grundregeln und Charakteristika der musikalischen Genres zu haben.

Techno

Nach dem Walkthrough sind Sie wahrscheinlich schon vertrauter mit einigen rhythmischen und strukturellen Eigenheiten des Techno. Sie finden auch Verwendung bei den anderen Varianten wie Trance oder Acid. Der Rhythmus besteht meistens aus vier Bass-Drum-Schlägen, die genau auf den vier Vierteln des Taktes liegen, während ein offenes Hi-Hat im Off-Beat (zwischen den Taktschlägen) liegt. Music 2000 verfügt über die typischen Sounds von Rolands TR-808 und TR-909 Drumcomputern.

Die Struktur des Techno ist relativ stark wiederholend, wobei sich die Abschnitte eher durch die Schichten unterscheiden, die hinzukommen oder wegfallen, als durch verschiedene Melodien, Riffs oder Tonarten wie beim Pop. Man verwendet auch Akkordwechsel, aber das sind normalerweise Bass-Loops oder -Melodien. Die Abschnitte werden durch 'Builds' verbunden. Das sind Stellen, wo einige Spuren aussetzen und von anderen ersetzt werden, die zu einem Crescendo anschwellen, bevor ein neuer Abschnitt beginnt.

Dies ist oft ein ausgedehnter Flächensound, eine ansteigende Tonleiter oder Snareschläge, die lauter und/oder schneller werden. Wenn Sie nach Instrumenten für Techno suchen, sollten Sie sich in den meisten Fällen für sehr synthetische oder elektronische Sounds entscheiden und Gesangsamples oder Streicher als akustische Komponenten wählen.

Industrial

Industrial ist ein Stil, der die Gebiete Electronic Dance-Music und Rock verbindet. Mit dieser Musik assoziiert man Bands wie die Nine Inch Nails; der Sound wird bestimmt von mächtigen Baß-Linien, massivem Schlagzeug, fetten Mollakkorden, intensiven Gitarren, Maschinengeräuschen, Schnipseln aus Filmsoundtracks und Texten, die sich häufig mit der Vergeblichkeit und Profanität des Lebens beschäftigen. Halten Sie die Strukturen schlicht, wenn Sie Industrial-Songs schreiben. Der Rhythmus muß hart und treibend sein, etwas maschinenhaftes haben und sollte aus heftigen Rockdrums und Klappern, Ächzen und Kratzen, wie man in einem Eisenwalzwerk hören kann, bestehen. Das 'Metal Strike'-Riff gibt ein Beispiel hierfür. Erstellen Sie ein Riff auf drei Spuren über einen Block und fügen Sie auf einem separaten Kanal Percussion dazu.

Dementsprechend sollte auch die Baßlinie eher simpel gehalten werden. Sie besteht häufig aus sechzehnschrittigen Loops mit gelegentlich eingeworfenen Quinten-, Septimen- oder Oktavensprüngen auf einzelnen Tönen. Um zu sehen, was wir meinen, versuchen Sie einmal, das 'Hard Bass 1A'-Riff unter Verwendung des mit 11 kHz geladenen Samples 'meaty' (aus Bass/Synth) zu erstellen.

Abb. 11-12: Als nächstes müssen Sie 'meaty' laden.

Die Baßlinie und die Rhythmen bilden den Untergrund für den ganzen Song. Die Melodien basieren meist auf den Gitarren oder werden von unheimlichen Synthesizersounds gespielt, während die Hauptstruktur um große Akkordwechsel und Tonartsprünge herum aufgebaut wird.

Hier ein Beispiel:

Erzeugen Sie mit dem 'Dream strings'-Riff ein Riff auf drei Spuren über vier Blöcke. Setzen Sie dabei den tiefsten Ton auf die erste Spur und die anderen in entsprechender Reihenfolge: das hilft, den Überblick zu behalten.

Da Akkorde sehr laut wirken können, halbieren Sie die Lautstärke des Riffs mit 'Riff-Lautstärke ändern'. Plazieren Sie vier Kopien der 'Metal Strike'-Schlagzeugfigur, um die Streicher zu begleiten, und fügen Sie auf der nächsten Spur insgesamt vier Kopien des Riffs 'Hard Bass 1A' hinzu. Klonen Sie vom zugehörigen Menü aus die dritte Kopie von 'Hard bass 1A' und verschieben es um einen Ton nach oben, indem Sie sich mit "R1" zum Riff-Eclitor begeben. Dort führen Sie mit "Select" die Bereichsauswahl durch. Ziehen Sie einen Kasten um die Noten, kopieren Sie sie mit "X", gehen eine Linie nach oben und fügen die Noten dort mit "X" ein. Wenn Sie das ausgeführt haben, kehren Sie zum Song-Track-Bildschirm zurück, gehen zur letzten Kopie von 'Hard bass 1A' und klonen sie. Gehen Sie nun zum Editor und verschieben die Noten (ähnlich wie vorhin auch schon) um drei Linien nach oben.

Vom Song-Track-Bildschirm aus sollten Sie das Ergebnis mit ungefähr 120 bpm abspielen - so erhalten Sie eine Vorstellung von dieser Kreuzung zwischen elektronischen und Rock- bzw. Metal-Stilelementen.

Big-beat

Obwohl die Bezeichnung noch recht jung ist, hat Big Beat eine lange Vorgeschichte, die viele Stilrichtungen berührt.

Man höre sich nur einmal so etwas wie Fat Boy Slim's Debut-Album Better Living Through Chemistry an, und man wird Gospelchöre, 60er Jahre Surf-Gitarrensounds, Acid House Bässe, Funk-Schlagzeugbeats, Hip Hop, Dub-Grooves und sogar Punkelemente finden. Bands wie Renegade Soundwave und Meat Beat Manifesto haben während der gesamten 80er und 90er Jahre diesen Weg verfolgt. Auf ihren Veröffentlichungen gibt es viel Inspirierendes zu entdecken. Wie bei jedem musikalischen Genre, kann man auch hier einige Gestaltungsprinzipien festhalten. Wie im Namen dieser Richtung bereits anklingt, sollte man sicherstellen, daß die Rhythmen so ausgeprägt wie möglich gestaltet werden.

Dies bedeutet nicht, daß die Rhythmussektion sehr laut sein muß: man muß in erster Linie an viel Groove interessiert sein. Versuchen Sie, sich etwas zwischen Iggy Pop und James Brown vorzustellen.

Probieren Sie, ein Riff auf zwei Spuren über drei Blöcke zu erzeugen, und geben Sie einen soliden Beat ein, wobei Sie so vorgehen wie auch schon im letzten Beispiel. Die Schlüsselfragen sind: "Klingt der Beat voll und kräftig?" und "Bekommt man Lust, zu tanzen?" Wenn man beides guten Gewissens bejahen kann, liegt man richtig.

Abb. 11-13: Wählen Sie 'black plec' aus der Liste.

Die Baßlinie sollte zwar schon kräftig drücken, aber nicht so steif und synthetisch wie beim Techno sein. Lebendige Baß-Sounds sind hier hilfreich, da sie ein 'offeneres' Gefühl vermitteln. Laden Sie 'black plec' aus Bass/Electric Notes (mit 22 kHz) und geben das 'Thudding bass'-Riff ein. Ähnlich wie beim Techno werden auch beim Big Beat häufig 'Builds', Crescendi, eingesetzt; aber mit größerer Variabilität der Stilmittel. Das Rückgrat dieser Builds wird oft von in Segmente zerteilten Samples und Loops gebildet, aber alles, was den nächsten schmetternden Beat ankündigen kann, kann auch verwendet werden. Ein Trick, der häufig von den Chemical Brothers verwendet wird, ist, immer mehr Geräusche und Beats übereinander zu legen, dann plötzlich alles bis auf ein einzelnes Gesangs-Sample fallen zu lassen, bevor die nächste Welle einsetzt. Fat Boy Slim würzt seine Stücke gern mit Stimmen und Gitarren-Noises ('Chunks' und 'Stabs'). Was die Instrumente angeht, kann man alles verwenden. Samples von akustischen Instrumenten und alter Musik neben modernste Elektro-Sounds zu stellen, gilt als cool, und es scheint da so eine Art Wettbewerb zu geben, wer das 'unstimmigste' Sample basteln kann. Lassen Sie sich dennoch nicht zu einem bloßen Geräuschwirrwarr verleiten - streben Sie an, daß im Mix alles zusammenpaßt. Beim Abspielen verringern Sie das Tempo am besten auf ungefähr 120 bpm, um einen hektischen Eindruck zu umgehen.

Weiche Grooves

Es ist heute fast unmöglich, nicht auf Swing-, Street-Soul- oder R'n'B-Songs zu stoßen. Diese Liedform eignet sich gleichermaßen zur Unterstützung von Soul-, Rap- und Rhythm and Blues-Melodien. Die Geschichte dieses Stils zog sich durch Gospel, Jazz und Hip Hop, bevor die jetzt aktuellen dunkleren Elemente erschienen. Die Schlüsselbegriffe für R'n'B sind 'smooth' und 'mellow': 'sanft' und 'weich'. Überfrachten Sie die Songs nicht. Stellen Sie sicher, daß alles natürlich klingt. Die Verwendung von Retro-Sounds (je 'krummer' bzw. 'kratziger', je besser) ist hier ein Kernelement. Binden Sie die Sounds in lebendig klingende, entspannte Muster ein.

Setzen Sie die Geschwindigkeit nicht zu hoch an; das 'Rolling Groove'-Beispiel läuft zwar mit ungefähr 140 bpm, aber das tatsächliche Tempo des Grooves liegt nur bei ca. 70 bpm. Man muß so verfahren, weil einige Taktschläge zwischen den Einteilungen des üblichen 16-Takte-Schemas von Pop oder Techno liegen.

Abb. 11-14: Die Lautstärke von 'Brite ep c3' soll um die Hälfte reduziert werden.

Das lebendige Gefühl erstreckt sich auch auf die anderen Instrumente. Die Akkorde kommen von elektrischen Pianos (nehmen Sie 'brite ep c3' aus Melody/Softsynth für 'Piano groove' und halbieren die Lautstärke), während akustische, Jazz-mäßige Bässe die Grundlage für die Melodien geben (verwenden Sie 'plucked' aus Bass/Acoustic für 'Dubby bass').

Abb. 11-15: Verwenden Sie 'plucked' für 'dubby bass'.

Schlußwort

Dies sind nur ein paar Beispiele für populäre Musikgenres, die man mit Music 2000 nacherschaffen kann. Aber in Wirklichkeit gibt es keine echten Beschränkungen für Ihre Vorhaben - machen Sie Gebrauch von Ihrer Phantasie. Aus einer ein wenig kontroversen Geisteshaltung heraus sei noch ein Hinweis gegeben: Sehen Sie sich alle oben beschriebenen Regeln genau an - und dann brechen Sie sie. Alle Musiker, die sich einen Namen gemacht haben, verfügen über eigene, unverwechselbare Kennzeichen ihrer Individualität. Wenn Sie also eine Idee hatten, sie umgesetzt haben und die Musik gut klingt, dann lassen Sie sich von niemandem erzählen, daß Ihr Werk nichts wert sei, nur weil es einige Regeln bricht.

Wenn Sie sich durch alle bisherigen Kapitel dieses Buches gearbeitet haben, sollten Sie bereit sein für den nächsten Schritt. Sie haben fast alle Bedienelemente aus Music 2000 benutzt, somit ist es an der Zeit, zu den fortgeschrittenen Möglichkeiten zu kommen.

DEN SONGSPUR-BILDSCHIRM BEEINFLUSSEN

Scrollen Sie im Songspur-Bildschirm nach unten und Sie werden feststellen, daß sich dort zusätzlich zu den normalen 24 Spuren vier weitere befinden. Diese enthalten spezielle Funktionen, die den gesamten Song beeinflussen.

Sie erzeugen in diesen Spuren ebenfalls Riffs, doch Sie enthalten keine Musikdaten. Statt dessen werden sie verwendet, um die Lautstärke, das Tempo, den Halleffekt und die Tonart des gesamten Songs zu verändern. Wenn Sie eine dieser Kontrollen öffnen, werden Sie sehen, daß die meisten zwei Kontrollsätze haben, die mit 'Start' und 'Ende' gekennzeichnet sind. Das ermöglicht Ihnen, Übergänge zwischen zwei Werten über mehreren Blöcken zu haben.

Track Lautstärke editieren

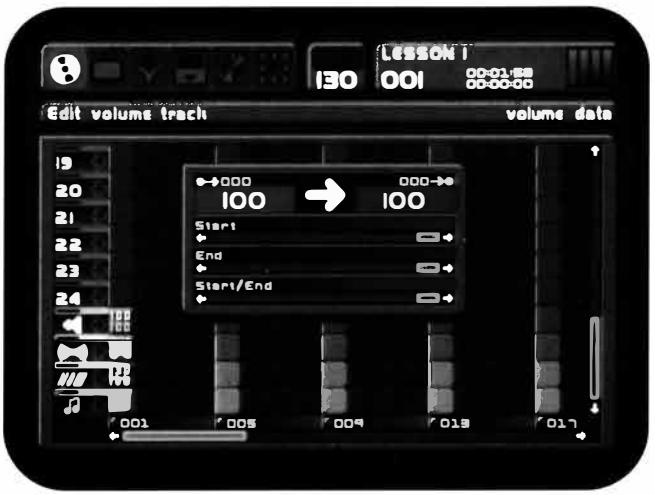


Abb. 12-1: Das Bedienelement 'Lautstärkedaten'.

Benutzen Sie die Laustärke-Spur, um Ihren Song ein- oder auszublenden. Die normale Methode ist, sich etwa zu Block 8 oder 16 zu begeben, in der Laustärke-Spur "X" zu drücken und den Rahmen zum Ende des letzten Riffs des Songs zu ziehen. Drücken Sie "X", um die Kontrolltafel zu öffnen. Dann setzen Sie den Startschieber auf 100 und den Endschieber auf Null. Ihr Song wird dann vor dem Ende ausgeblendet.

Sie können diese Blenden an jeder beliebigen Stelle machen.

Track Hall editieren

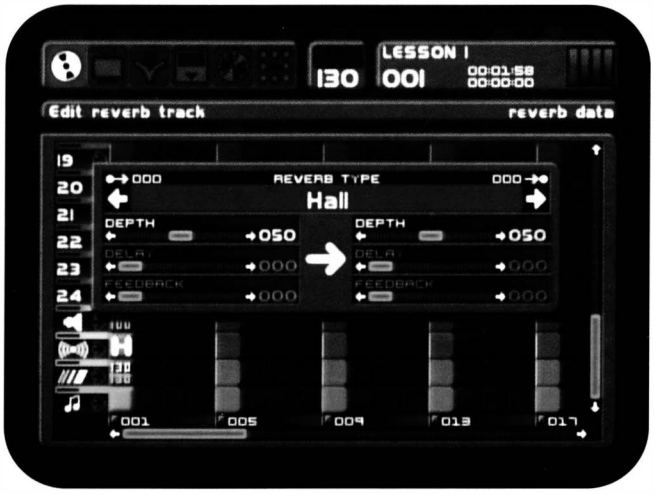


Abb. 12-2: Das Bedienelement 'Halldaten'.

Hall wird verwendet, um dem Song ein räumliches Empfinden zu geben, da er die Echos und Reflexionen simuliert, die in einem Raum wie einer Kirche, einer Bühne oder einer großen Halle zu hören sind. Musik 2000 hat neun verschiedene Halltypen, die die verschiedenen Umgebungen simulieren. Sie können Sie mit den beiden großen Pfeilen auswählen. Probieren Sie die unterschiedlichen Typen aus, um festzustellen, welcher am besten zu Ihrem Song paßt.

Jeder Halltyp hat drei Kontrollen: Tiefe legt die Stärke des Effekts fest (je höher, desto mehr Raum). Verzögerung bestimmt die Zeit, nach der der Effekt wirkt. Feedback stellt den Anteil des vom Effekt betroffenen Sounds ein, der dem Hall wieder zugeführt wird (je höher, desto dichter der Effekt).

Es gibt dafür auch wieder zwei Kontrollen - eine für den Start und eine für das Ende des Effekts. So können Sie den Song näher heranholen oder ihn in die Ferne rücken.

Track BPM editieren

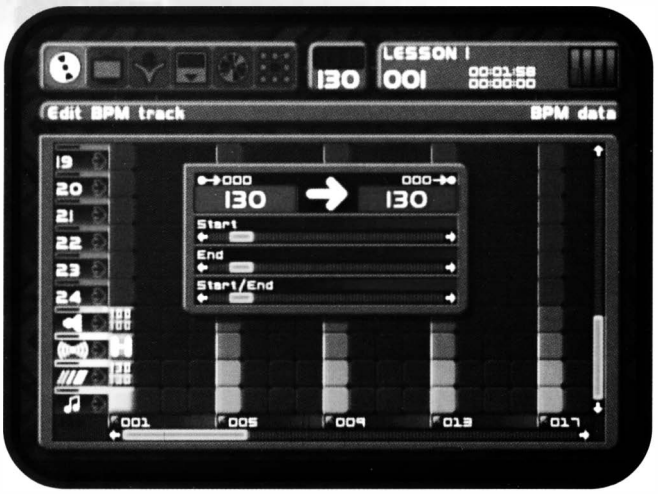


Abb. 12-3: Das Bedienelement 'BPM-Daten'.

BPM (Beats pro Minute) ist das Maß für das Tempo des Songs. Traditionell bleiben die BPM in einem Song gleich, doch heutzutage werden Spielereien damit eher akzeptiert. Auch hier können Sie für den Anfang und das Ende eines Bereichs unterschiedliche Tempi setzen, was eine gute Methode ist, ungewöhnliche Breaks zwischen zwei Bereiche zu schaffen.

Tonart-Track editieren

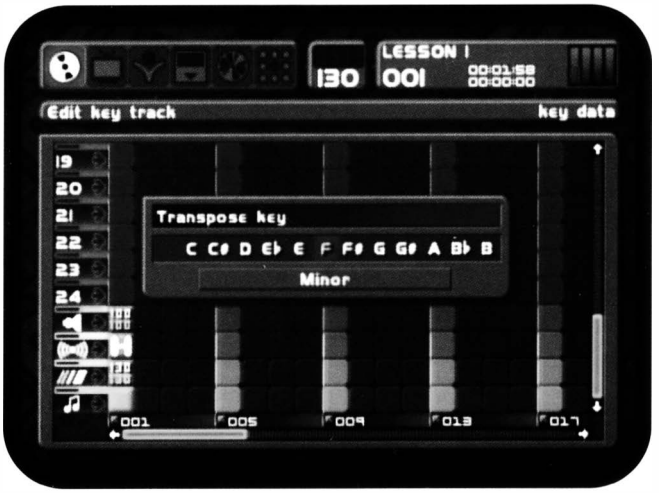


Abb. 12-4: Das Bedienelement 'Tonart-Daten'.

Die Tonhöhenspur wird verwendet, um Transponierungen vorzunehmen, die den gesamten Song beeinflussen. Dazu müssen Sie durch die Spur gehen, bis Sie zu dem Block kommen, den Sie verändern wollen, "X" drücken und die Tonart wählen, in die Sie wechseln möchten (lesen Sie dazu auch Kapitel 4 - Musikalische Konzepte). Zuerst passiert gar nichts, aber jedes Riff von dieser Stelle an wird nun in der entsprechenden Tonart gespielt. Das ist vergleichbar mit der Transponierung per Hand. Wenn Sie nur eine Spur ändern wollen, arrangieren Sie den Rest des Songs, dann fügen Sie die Veränderung der Tonart ein und plazieren die zu transponierenden Riffs in die erforderliche Spur.

Wenn Sie sich vorher mit der Tonhöhe nicht sicher sind, legen Sie sich Riffs verschiedener Tonarten an und löschen dann die Markierungen, bevor Sie Riffs plazieren, die Sie nicht mehr ändern wollen. Solange Sie die transponierten Riffs dort lassen, wo sie sind, können Sie die unterschiedlichen Versionen von der Riff-Palette jederzeit abrufen. Wenn Sie eine dieser vier Spuren für den ersten Block Ihres Songs wählen, wirkt sich der Effekt normalerweise auf den gesamten Song aus.

NOTENPARAMETER BEEINFLUSSEN

Wie bereits kurz erwähnt, können Sie spezifische Charakteristiken einzelner Noten im Riff-Editor variieren, indem Sie die 'Tonparameter ändern'-Tafel benutzen. Das ist eine Sammlung von Knöpfen und Icons auf der rechten Seite der Anzeige. Um dorthin zu gelangen, heben Sie eine beliebige Note eines Riffs hervor und drücken "R1". Dann schwenkt der Cursor zu den Kontrollen. Um zum Riff-Editor zurückzugelangen, drücken Sie "△". Sie sollten sich darüber im Klaren sein, daß Sie mit jeder Veränderung, die Sie hier vornehmen, auch jede weitere Note, die Sie plazieren, beeinflussen . Wenn Sie zu der normalen Einstellung zurückkehren wollen, wählen Sie 'Wiederherstellen' aus dem Riff-Editor. Dadurch werden die alten Parameter wiederhergestellt - und Sie können von nun an wieder unveränderte Noten plazieren.

Abb. 12-5: Das Bedienelement 'Tonparameter ändern'.

1. Mutlng:
Damit wird eine Note stumm geschaltet. Verwenden Sie es, um Noten vorübergehend zu entfernen, um andere Einstellungen auszuprobieren, statt die Note ganz zu löschen.

2. Pitchbend:
Damit wird eine Note dazu veranlaßt, in die Tonart der nächsten Note im Riff zu gleiten.

3. Sample-Ton-Modifizierer:
Das ist ein komplexes Element, das Sie ausprobieren müssen, um den Nutzen ganz zu verstehen. Wenn Sie es wählen, wird dem Riff ein neuer Kanal hinzugefügt (eine Spur). Noten, die diesem Riff hinzugefügt werden, werden nicht wirklich gespielt, sondern sie beeinflussen die Tonhöhe der Note aus der Originalspur.

Das kann einen mißtönenden Effekt hervorrufen, der einen metallischen, klingelnden Ton erzeugt, der normalerweise mit FM Synths in Verbindung gebracht wird.

4. Tonlautstärke:
Legt die Lautstärke der einzelnen Noten fest. Je höher die rote Stufenanzeige, desto lauter ist die Note. Variierende Lautstärken bei akustischen Sounds können den Eindruck vermitteln, daß die Töne härter oder weicher gespielt werden, während mehrere Noten ansteigender Lautstärke zum Aufbau von Crescendos verwendet werden können.

5. Tonwiederholung:
Damit können Sie die Position einer Note zwischen den Unterteilungen des Gitters verschieben oder schnelle Wiederholungen hinzufügen. Jedes Viereck stellt ein Sechzehntel einer Unterteilung dar.

Benutzen Sie die Pfeiltasten nach links und rechts, um den Block zu wählen, und dann nach oben und unten, um ihn zu markieren. Eine rote Markierung zeigt Ihnen die zu spielende Note, während eine gelbe Markierung eine Note anweist, mit Hall zu spielen; somit ist das ein einfacher Weg, Halleffekte hinzuzufügen.

6/7. Tiefe/Geschwindigkeit, Ton-Vibrato:
Dadurch wird der Tonhöhe der Note ein 'Trällern' hinzugefügt. 'Tiefe' legt fest, wie weit sich die Note vom Grundton entfernt, während 'Geschwindigkeit' festlegt, wie schnell die Schwankung ist. Damit der Effekt funktioniert, müssen beide Werte über Null sein. Feine Veränderungen können vorgenommen werden, um den Ton natürlicher zu machen, während drastische Veränderungen einen Sirenen-effekt bewirken können.

8. Start Sample-Ton:
Wenn Sie diesen Regler nach rechts schieben, können Sie das Sample zwingen, später in der Wellenform zu starten.

9. Ton-Effekt:
Fügt einer einzelnen Note einen speziellen Effekt hinzu, zuzüglich zur gesamten Hallspur.

10./11./12. Tonlautstärken-Hüllkurve/ Panning links/rechts/ Tonhöhe:
Damit rufen Sie die Hüllkurven-Tafel auf, welche für verschiedene, auf Zeit basierende Veränderungen in Music 2000 verwendet wird. Schnelle Pitchbends und Blenden auf einzelnen Noten oder Riffs oder spezielle Panningeffekte werden am besten über diese Tafel gesteuert.

Hüllen

Abb. 12-6: Eine ADSR Hüllfigur.

ADSR Hüllen werden benutzt, um Sounds über Zeiten zu variieren. Die Abkürzung ADSR kommt von den vier Stufen, die verwendet werden, wenn ein Sound gespielt wird.

"A"ttack ist die Zeit, die eine Note braucht, um ihre volle Lautstärke zu erreichen.

"D"ecay ist die Zeit, die die Lautstärke benötigt, um die volle Sustain Lautstärke zu erreichen.

"S"ustain ist die Lautstärke für die Zeit, in der die Note gehalten wird.

"R"elease ist die Zeit, die benötigt wird, eine Note nach dem Anspielen auszublenden.

Hüllen müssen jedoch nicht mit der Lautstärke verbunden werden. Sie können sie verwenden, um viele Elemente eines Sounds zu verändern. Tatsächlich haben die meisten Synthesizerhüllen, um die Lautstärken und Filter über Zeiten zu verändern, und ein oder zwei weitere, welche mit jeder anderen Charakteristik des gewünschten Sounds verbunden werden können. Music 2000 hat ähnliche Hüllen, um die Lautstärke einer Note oder die Panningposition und Tonhöhe zu verändern, zuzüglich einer weiteren, welche verwendet wird, um Samples direkt zu variieren.

Der Unterschied zu den Hüllen des Sample-Editors ist, daß die 'Notenlautstärke' sich während des Abspielens verändert, wobei dort das Niveau der Sampledaten selber geändert wird, was den Quellsound permanentverwandeln.

Music 2000 verfügt auch über komplexe Hüllen (welche 'Kurven' genannt werden, auch wenn die Veränderung gradlinig abläuft), die über multiple Bereiche verfügen, zuzüglich zu den vier Basisbereichen. Sie können z.B. zwei Decay-Rampen und eine vielschichtige Auflösungskurve haben, um ein seltsames Echo oder Stottern im Sound zu bewirken. Auch wenn der Effekt der Hüllen abweicht, bleiben die Kontrollen selber nahezu die gleichen, in welchem Bereich Sie sich auch befinden.

1. ADSR Kurve:
Begeben Sie sich zu dem gewünschten Kontrollpunkt und halten Sie "X" gedrükkt. Dann bewegen Sie den Punkt zum gewünschten Ort. Einige Punkte sind verankert und können nicht bewegt werden. Drücken Sie "R1", um den neuen Kontrollpunkt hinzuzufügen, und drücken Sie "□", um den hervorgehobenen Punkt zu löschen.

2. Kurvenvorgabeliste:
Beinhaltet einige vorgefertigte Kurven. Die Liste der gebotenen Figuren hängt davon ab, welche Hülle Sie editieren.

3. Punkt Info (von links nach rechts):
Die Gesamtzahl der Kontrollpunkte, der momentan gewählte Kontrollpunkt, die Zeit des momentanen Punktes, das Niveau des momentanen Punktes, horizontale Skala (001 ist gezoomt) und vertikale Skala, welche nur bei der Tonhöhe verfügbar ist (000 in grau bedeutet, daß Sie keine Veränderung vornehmen können).

4. Skala-Schieberegler:
Diese zeigen die horizontale und die vertikale Größe der Kurve. Indem Sie "Start" drücken, können Sie die horizontale Skala verändern, während "Select" Ihnen erlaubt, das mit der vertikalen Skala zu tun.

5. Mittellinie:
Damit markieren Sie das Standardniveau der Hülle, oder anders ausgedrückt: die naturgemäße Höhe der Note oder die mittlere Panposition einer Note oder die normale Lautstärke eines Samples. Sie taucht nicht bei der Tonlautstärken-Hüllkurve auf, da es dort keine 'normale' Notenlautstärke als die, die Sie wählen, gibt.

Hüllen können kompliziert wirken, doch wenn Sie sich vorstellen, daß es dasselbe ist, wie eine Blende zu bearbeiten oder an Ihrer Hifi-Anlage den 'Balanceregler' mit einer grafischen Darstellung zu drehen, ist es schon viel einfacher.

Der beste Weg, den Effekt einer Hülle zu verstehen, ist, einen Sound zu nehmen, eine einzelne Note zu plazieren und damit herumzuspielen, um zu sehen, was passiert.

Fortgeschrittene Sample-Bearbeitung

In Kapitel 8 wurde beschrieben, wie Sie einen Sample von einer CD aufnehmen und wie die Bearbeitung funktioniert. Wenn Sie diese Kontrollen verwenden, sollte es Ihnen möglich sein, gut mit Music 2000 zu arbeiten. Nun können wir darüber reden, wie Sie das Maximum aus Ihren Samples herausholen.

Quellen

Es ist wichtig, den richtigen Sound zum Samplen zu finden. Es gibt eine Abkürzung, 'GIGO', die 'Gabage In, Garbage Out' ('Abfall rein, Abfall raus') bedeutet.

Das bedeutet, daß ein unnützes Sample solange unnütz bleibt, bis Sie viel Zeit investieren, es zu bearbeiten, und auch dann ist es nicht garantiert, daß es etwas nützt. Bevor Sie beginnen, sollten Sie wissen, was Sie brauchen.

Versuchen Sie einen isolierten Sound zu finden. Wenn Sie versuchen, einen Drumbeat zu verwenden, in dem sich bereits mehrere Instrumente befinden, wird das Ihren Song nur stören. Geduld ist hier der Schlüssel, bis Sie einen geeigneten Sound gefunden haben.

Ein weiterer Faktor ist jedoch die Legalität. Wenn Sie nur Musik zu Ihrem persönlichen Vergnügen machen, ist es unwahrscheinlich, daß irgendein Künstler herausbekommt, daß Sie seine Musik samplen. Wenn Sie Ihre Musik jedoch veröffentlichen oder gar verkaufen wollen, benötigen Sie eine Einwilligung, um die Samples zu verwenden. Das wird 'Clearing' genannt.

Nehmen wir an, ein Künstler hat sein O.K. geben, das würde nicht reichen, wenn er nicht die Urheberrechte besitzt. Diese besitzt meistens die Plattenfirma oder der Verlag.

Bevor Sie einen Song veröffentlichen, benötigen Sie deren Einverständnis. Meistens müssen Sie für ein 'Clearing' bezahlen, entweder als Vorabsumme oder als Tantiemenanteil. Es ist also durchaus riskant, auch wenn Sie es sich leisten können, einen Song mit fremden Samples zu veröffentlichen. Sample-CDs stellen dazu eine Alternative dar. Suchen Sie nach Musikmagazinen, die welche veröffentlichen, und Sie werden nahezu alles finden, was Sie benötigen.

Aufnahme

Wie in Kapitel 8 erwähnt, ist die Samplefrequenz wichtig. Wenn Sie Sounds mittlerer oder hoher Tonhöhe aufnehmen, sollten Sie das mit 22 kHz tun. Das wird Ihnen eine anständige Aufnahme bescheren, ohne große Verluste. Einfache Kicks, Geräusche und tiefe Baßsounds können sogar mit nur 11 kHz gesamplet werden.

Da dort keine hohen Frequenzen verwendet werden, werden Sie keinen Qualitätsverlust hören. Sie können auch mit 11 kHz arbeiten, um einen Sound älter klingen zu lassen. Nehmen Sie immer etwas mehr auf, als Sie tatsächlich benötigen.

Starten Sie mit der Aufnahme, noch bevor der Sound, den Sie wünschen, beginnt, und stoppen Sie die Aufnahme erst, nachdem der Sound beendet ist. Sie können den Überschuß später entfernen, jedoch nichts hinzufügen, was weggeschnitten wurde. Sollte sich ein Sound am Anfang eines Titels befinden, spulen Sie zum vorigen Titel zurück und starten die Aufnahme an dessen Ende. Es mag an dieser Stelle wie Zeitverschwendung wirken, aber speichern Sie Ihre Samples an diesem Punkt. Sie sollten das Sample gespeichert haben, bevor Sie es bearbeiten, da Sie es bei einem Fehler sonst neu aufnehmen müssen. Plazieren Sie eine einzelne Note in das Riff und speichern Sie es als Song, um auch das Sample zu speichern.
Sie können es später jederzeit wieder löschen. Wenn Sie Instrumente aufnehmen, beachten Sie, daß die Samples sich von einem zum nächsten unterschiedlich anhören, es sei denn, Sie bedienen sich einer Sample-CD. In dem Fall müssen Sie das Sample stimmen. Das trifft vor allem zu, wenn Sie zwei Samples vermischen wollen, die eine unterschiedliche Tonhöhe haben.

Samples nachstimmen

Als erstes müssen Sie sich das zumischende Sample vornehmen. Am besten nehmen Sie das kürzeste, damit es definitiv paßt. Im Sample-Editor öffnen Sie die Sample-Palette und wählen das erforderliche Sample aus der Liste.

Markieren Sie den Bereich, den Sie mischen wollen (mit den grünen Start- und Endmarkierungen), und wählen Sie aus dem Menü 'Bereich kopieren', um ihn in die Zwischenablage zu bringen. Rufen Sie nun den Sound von der Sample-Palette auf, den Sie hineinmischen möchten, und bewegen Sie die Startmarkierung zu der Stelle, die Sie mischen wollen. Dann wählen Sie 'Samples mischen' aus dem Menü, um die Mischerkontrollen zu öffnen. Hier gibt es zwei Kontrollen, um die Stimmung zu verändern.

Der obere Schieberegler ändert die Tonhöhe in ganzen Notenschritten, während der untere Schieberegler Ihnen erlaubt, die Stimmung in 'Hundertstelnoten' zu verschieben, mit maximal einer halben Note auf oder ab. Sie können auch ein einzelnes Sample stimmen, wenn Sie die Mischfunktion verwenden.

Machen Sie einfach eine Kopie des zu stimmenden Samples, öffnen Sie ihn im Sample-Editor und wählen Sie 'ADSR Werte des Samples ändern' aus dem Bereich 'Effekte auf Bereich anwenden'.

Wenn die Tafel erscheint, drücken Sie "L1", um die Voreinstellungen zu bekommen, und wählen Sie dann 0% aus der Liste. Drücken Sie "△", um herauszukommen, und die Wellenform wird leer sein.

Nun können Sie das zu stimmende Sample in den leeren Slot mischen, wodurch allein das Sample gestimmt wird. Auch hier ist es wieder von Vorteil, einen Bezugspunkt zu haben, da Music 2000 davon ausgeht, daß alle Samples auf dem mittleren C zu spielen sind. Verwenden Sie einfach eines der vorgefertigten Samples auf der Music 2000 CD als Bezugspunkt.

Vergessen Sie nicht, daß gemischte Samples, die gestimmt wurden, schneller oder langsamer ablaufen. Somit wird das Tempo des Samples ebenfalls geändert. Deshalb ist es besser, Ihren Song um die gesamplete Melodie herum anzupassen, vor allem bei Gesangspassagen, da umgestimmte Stimmen einen unglücklichen 'Cartoon'-Effekt bekommen.

Beschneiden und Looping

Wobei Sie beim Trimmen eines Samples achten sollten, ist, sicherzustellen, daß es natürlich endet. Einen Sound einfach abzuschneiden, würde das Ende zu abrupt machen, vor allem, wenn es sich dabei um die Mitte eines Samples handelt. Wenn das Sample alleine spielen soll, verwenden Sie aus dem Sample-Editor die ADSR-Tafel, um die abrupten Endungen zu entfernen.

Machen Sie den Anteil des 'Attacks' sehr kurz, nehmen Sie den nominellen 'Sustain'-Wert und gleichen Sie die 'Release'-Rampe dem Song an (ein langer, langsam endender benötigt eine ebenso lange Rampe, während ein kurzer Stop eine fast vertikale Rampe benötigt.)

Das wird das Ende des Samples weich genug machen, um sich natürlich anzuhören. Looping ist etwas komplexer und erfordert Geduld und häufige Verwendung der Zoomfunktion. Als erstes müssen Sie die Dinge etwas anders organisieren.

Der Start des Sound bleibt derselbe, da dieser gut klingen sollte, wenn Sie ihn das erste Mal auslösen. Für den Loop benötigen Sie jedoch am Ende des Samples ein leichtes Überlappen.

Deshalb spielen die meisten Sample-CDs die erste Note des nächsten Takts, sobald das Muster beendet ist.

Legen Sie Ihren Sound normal an und führen Sie den Beschneidungseffekt, der in Kapitel 8 beschrieben wird, aus. Vergessen Sie nicht, eine Überlappung übrig zu lassen. Schalten Sie den 'Loop' ein aus der Sektion 'Effekte auf Bereich anwenden' und setzen Sie den 'Looppunkt' in die Nähe des Anfangs.

Spielen Sie das Sample ab und legen Sie den Loop ungefähr an die richtige Stelle. Nun ist es an der Zeit, zu zoomen.

Wonach Sie suchen, wird 'Zero Crossing' genannt. Das ist der Punkt, wo die Soundwelle, die mittlere Nullinie schneidet. Die Absicht ist, den Start- und Endpunkt eines Loops auf eine 'Zero Crossing' zu setzen, mit der Welle in der gleichen Richtung. Das wird dem Sample vortäuschen, daß es dieselbe Wellenform abspielt.

Es funktioniert nur, wenn die beiden Punkte sich in ähnlichen Sounds befinden (wie gleiche Drumbeats oder Sustains einer Note) und der Übergang weich ist; dazu werden Sie einige Zeit benötigen. Nun justieren Sie den roten Looppunkt und den grünen Sample-Endpunkt auf passende 'Zero Crossings' und wählen 'Bereich beschneiden'.

Wenn noch immer ein Klicken zu vernehmen ist, machen Sie die Bearbeitung rückgängig und verschieben einen der Punkte leicht.

Schließlich werden Sie Ihr Ziel erreichen!

Hoffentlich sind Sie keiner von den Leuten, die sich als erstes zum Ende eines Buches blättern, denn Sie sollten an dieser Stelle ein achtbares Verständnis für die Möglichkeiten von Music 2000 besitzen. Wenn dem so ist, gibt es nur noch eine abzudeckende Sache. Wie verwandeln Sie die Leistungsfähigkeit des Programms und Ihr einzigartiges Talent in Ruhm und Reichtum?

Inspirationen und Ideen

Was Ihnen die größte Aufmerksamkeit bescheren wird, sind gute Ideen und die Fähigkeit, umwerfende Melodien zu schreiben. Es gibt Moden und Vorlagen (oder auch Klischees) in jedem musikalischen Genre, und wir haben einige für Sie zusammengefaßt. Eine gute Methode, etwas über einen bestimmten Stil zu lernen, ist, sich einige Beispiele anzuhören und zu versuchen, sie zu rekonstruieren. Sobald Sie einige ähnliche Sounds haben, haben Sie bereits die Tricks der Vollzeitkünstler verinnerlicht.

Es ist auch wichtig zu beachten, warum einige Parts eines Songs auf eine bestimmte Weise arrangiert sind. Zum Beispiel Popsongs neigen dazu, in folgender Anordnung arrangiert zu werden: Intro, Strophe, Refrain, Strophe, Refrain, Break, Schlußrefrain.

Das gibt Spielraum für eine bestimmte Vielfalt, während weiterhin eine eingängige Melodie geliefert wird, an die sich die Leute erinnern (der Refrain). Die Struktur wird dadurch recht flexibel. Es gibt immer noch Ideen, die folgen können.

Auch wenn Sie von den Aufnahmen anderer Leute lernen, gibt es keinen Ersatz für Originalität. Somit müssen Sie schon Ihre eigenen Ideen entwickeln. Ein kleines Keyboard beliebiger Art könnte sich dafür als nützliche Investition erweisen. Damit könnten Sie dann einige Ideen für Melodien oder Tonwechsel ausprobieren, damit Sie sehen, ob sie sich eignen, bevor Sie viel Zeit verbringen, sie zu programmieren. Das ist die wohl natürlichste Art, Musik zu schreiben.

Aufnahme

Es ist nicht gut, wenn Sie denken, daß Sie berühmt werden, wenn Ihre Musik niemals Ihre Playstation verläßt. Sie müssen sie in der einen oder anderen Form aufnehmen. Eine Methode ist, eine Videokassette zu benutzen.

Verwenden Sie dafür den 'AV Multi Out' Ausgang Ihrer Playstation und verbinden Sie ihn mit dem Videogerät über ein SCART-Kabel. Wenn Sie es angeschlossen haben, verwenden Sie ein Videoband guter Qualität und bereiten Sie Ihren Song vor.

Es ist ratsam, eine Lücke von etwa zehn Sekunden zu lassen (einige Leute lassen sogar eine Minute Platz), damit die Spannung, die Biegung oder die Verzerrung des Bandes Ihren Song nicht beeinflußt.

Wenn Sie auch visuell aufzeichnen, werden Sie nicht wollen, daß nur der Bildschirm mit den Songspuren zu sehen ist (oder noch schlimmer: ein Bildschirm voll mit Statistiken). Sie sollten also den gesamten Song soweit nach hinten verschieben, daß Sie eine gewisse Zeit lang nur ein feststehendes Bild haben (oder gar nichts). Kurz bevor der Song startet, weisen Sie das Video an, das erste Bild früh hineinzuschneiden. Das läßt den Song nicht so plötzlich startend wirken und sieht professioneller aus. Wenn Sie nur eine Audioaufnahme machen, sollten Sie Ihre Musik etwas schärfer und klarer gestalten als bei einem tragbaren Kassettenrecorder, damit sie etwas professioneller klingt.

Die Videotechnik ist annehmbar, da die Audioqualität eines Hifi-Videogerätes heutzutage sehr gut ist, doch es wird Ihnen immens helfen, ein richtiges Mastering-System zu verwenden. Egal, welches System Sie verwenden, Sie sollten darauf achten, daß Sie einen anständigen Output haben.

Die beste Methode ist, die rote und weiße Phono-Fassung Ihrer Playstation zu verbinden, um den linken und den rechten Audio-Output direkt aufzunehmen. Sollten Sie eine neuere Playstation besitzen, die nicht mehr über diese Fassungen verfügt, können Sie trotzdem auf die Audio-Ausgänge zugreifen.

Ein Weg dahin ist, den 'Namco's G-con 45 light gun' Adapter an den AV Multi Out der Playstation anzuschließen, um Zugriff auf die Phono-Anschlüsse zu erhalten. Sollten Sie nicht über einen solchen Adapter verfügen, können Sie ein SCART-Kabel anschließen, das die Audio- und Videosignale trennt. Auch das DAT (Digital Audio Tape) gilt als Masteringstandart, es ist aber sehr teuer. Auf ein digitales System aufzuzeichnen, bringt Ihnen normalerweise eine bessere Soundqualität, als einfach auf eine Kassette aufzunehmen, und es gibt preiswertere digitale Systeme als ein DAT. Erschwingliche CD-Recorder haben das heimische Mastern leichter gemacht, aber damit können Sie lediglich einmal auf eine CD aufnehmen. Die dritte Möglichkeit (eine zunehmend populärere) ist, MiniDiscs (MD) zu verwenden. Diese kleinen CDs nehmen qualitativ hochwertige digitale Audios auf (wenn auch in komprimierter Form), welche nach Belieben gelöscht, organisiert und bearbeitet werden können.

Machen Sie immer mehrere Master-Aufnahmen und immer einige Kopien davon. Kopieren Sie niemals von einer Kopie, da die Qualität zunehmend nachläßt, und geben Sie Ihr Master niemals aus der Hand.

ERHÖRT WERDEN

Einen A&R Manager dazu zu bringen, daß er sich Ihre Musik anhört, ist am schwierigsten, aber es gibt einige Dinge, die helfen könnten:

1. Seien Sie brillant

Wenn Sie glauben, daß Ihre Musik o.k. ist, dann ist sie meistens auch nur o.k. Arbeiten Sie weiter an den Spuren, bis sie so gut sind, wie sie nur sein können. Der Song muß sich von allem anderen, was im Radio läuft, abheben und eine gewisse Individualität wahren.

Es ist nicht gut, eine dünne Version von etwas, das sich bereits auf dem Markt befindet, zu produzieren - kommen Sie mit etwas aufregendem und unverbrauchtem. Holen Sie sich die Meinungen anderer Leute (nicht nur von Freunden, die nicht objektiv genug sind). Sobald Sie wissen, daß Ihr Material gut ist, ist es bereit, verschickt zu werden.

2. Fertigen Sie ein imposantes Gesamtpaket an

Einfach ein Band und einen handschriftlichen Brief mit der Post zu schicken, ist keine gute Idee. Entwerfen Sie ein gutes Coverdesign. Nichts protziges, nur etwas, das so aussieht, als könne man es in einem Laden verkaufen. Alles, was mögliche Vertragsanbieter davon überzeugen könnte, daß Sie ernstzunehmen sind (und nicht nur ein Hobby-Musiker), hilft.

Fügen Sie auch eine kurze (wirklich kurz, nicht mehrere Seiten) Biographie hinzu und eine Kontaktadresse und Telefonnummer, die auf dem Band zusammen mit Ihrem Namen stehen sollte. Sie werden nicht glauben, wie oft Leute nicht kontaktiert wurden, nur weil ein unbeschriftetes Band von dem dazugehörigen Brief getrennt wurde.

Übertreiben Sie es nicht mit Aufmachungsgags. Aufblasbare Aliens, Origami-Kassettenverpackungen und große Kisten gehen den A&R Managern nur auf die Nerven. Belassen Sie die Dinge einfach und professionell.

3. Erwarten Sie den Besuch

Wenn Sie seriös sind und von den Plattenfirmen erwarten, daß sie aufmerksam werden, sollten Sie sich darüber Gedanken machen, live zu spielen. Auch in der Zeit der Sequenzer und Maschinen hilft eine Liveshow immer weiter. Ziehen Sie Freunde hinzu, die auf der Bühne singen, rappen oder tanzen. Auch wenn Sie nur einen Mixer und einen Bildschirm bedienen, muß am Ende ein guter Sound herauskommen und eine gute, visuelle Performance. Versuchen Sie, jemanden zu finden, der eine Lightshow oder eine Videoprojektion zusammenstellt, um die Show aufregender zu gestalten.

4. Do It Yourself

Eine Alternative zu einer Plattenfirma ist, Ihre Musik selber zu pressen. Folgen Sie den Mastering Tips, suchen Sie ein Coverdesign aus und lassen Sie einige CDs pressen. Dann kann es losgehen. Bevor Sie jedoch starten, sollten Sie sicherstellen, daß Sie Absatzmöglichkeiten haben. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Songs von DJs gespielt werden, und tragen Sie einige CDs in Plattenläden, die diese meistens zu gewissen Konditionen abnehmen. Dadurch wird Notiz von Ihrem Namen gemacht und die Mundpropaganda tut das ihre, wenn Sie gut sind. Ein Produkt im Verkauf zu haben, beeindruckt auch größere Firmen und zeigt diesen, daß Sie es ernst meinen.

Schützen Sie sich

Wie bereits erwähnt, ist das Urheberrecht sehr wichtig. Plattenfirmen werden recht ungehalten, wenn Sie ihnen Samples stehlen; so müssen auch Sie sich davor schützen, bestohlen zu werden.

Wenn Sie eine Originalmusik schreiben und aufnehmen, haben Sie automatisch die Urheberrechte. Der Trick ist, es zu beweisen. Eine absolut sichere Methode ist, eine Kopie des Masters bei einem Notar zu hinterlegen und dort das Datum und den Empfang der Arbeit bezeugen zu lassen. Das kann jedoch teuer werden.

Ein einfacherer Weg ist, ein komplettes Paket zusammenzustellen (wie Sie es zu einer Plattenfirma schicken würden) und es an Sie selber per Einschreiben zu schikken. Dadurch gibt es eine offizielle Eintragung, zu welchem Datum es verschickt, erhalten und gegengezeichnet wurde - und es kann vor Gericht bewiesen werden. Sie dürfen das Paket aber unter keinen Umständen öffnen!

Mit einer Top-Qualität für professionell klingende Musik herauszukommen, erfordert jahrelange Erfahrung. Aber Sie können aus Ihren Fehlern lernen. Hier sind einige der häufigsten Ausrutscher:

Über das Ziel hinausschießen

Wenn Sie das Niveau Ihrer Instrumente festlegen, ist die Versuchung groß, alle Noten mit voller Lautstärke zu spielen. Das kann einige Probleme mit sich bringen. Das erste ist, daß bei einer Hinzufügung weiterer Sounds das Gesamtniveau weiter ansteigt, was nicht schön ist, vor allem, wenn Sie Akkorde produzieren. Das Ergebnis wird viel zu laut sein, was Ihren Verstärker überlastet und Verzerrungen hervorruft. Starten Sie auf einem leiseren Niveau (etwa 50%) für alle Noten und heben Sie die Gesamtlautstärke an, wenn der Song zu leise ist oder wenn Sie Akzente setzen wollen. Ein anderes Problem ist, daß einige Sounds verloren gehen.

Wenn Sie ein leises Instrument haben, würde Ihre normale Reaktion sein, das Lautstärkeniveau anzuheben. Doch was ist, wenn es sich bereits auf dem Maximum befindet? Statt dessen sollten Sie das Niveau der anderen Sounds drosseln. Das machen Sie am besten über das Bedienelement 'Lautstärke des Riffs ändern' im Riff-Editor-Menü. Dies verschafft dem leisen Sound ausreichend Raum im Mix.

Alles in der Mitte

Ein Mix klingt natürlicher, wenn jedes Instrument einen eigenen Platz im Sound einnimmt. Wenn alles in der Mitte des Sounds plaziert wird, wirkt das dementsprechend entgegen. Das Ergebnis ist ein sehr dichter Sound, der in die Mitte des Stereofeldes gequetscht wird. Gehen Sie in den Riff-Editor und verschieben (Panning) Sie die Instrumente etwas von der Mitte weg, um jedem eine eigene Stereoposition zu geben. Wenn Sie dann noch etwas den Hallprozessor von Music 2000 benutzen, wird ein Teil der Music stets in der Mitte bleiben, was dem Stereobild zuträglich ist. Verwenden Sie harte Schwenks (Pans) nur für die extremen Einstellungen spezieller Effekte, wie seltsame kurze Phasen, die von einem Ohr zum anderen schwenken - aber übertreiben Sie es nicht. Wenn es dauernd hin und her geht, verwirrt das bloß und macht das Zuhören anstrengend.

Zuviel Effekt

Wenn Sie das erste Mal mit Effekten arbeiten (vor allem mit Hall), ist der Qualitätsunterschied erstaunlich. Leider gibt es einen übermächtigen Drang, alles mit Hall zu belegen, mit maximaler Effektstärke. Die ideale Position liegt irgendwo zwischen den Einstellungen, wobei viele Leute dazu neigen, mit einem starken Effekt zu beginnen.

Die beste Arbeitsweise ist, einen Mix zuerst ganz ohne Effekte gut klingen zu lassen und dann Hall und Echo hinzuzufügen. Dabei sind die Niveaus sorgfältig anzupassen. Flächensounds wirken gut mit etwas Hall, während Baß- und Percussionsounds am besten mit etwas Chorus ausgestattet werden. Gesangssounds werden am besten ursprünglich gelassen. Nur ganz zum Ende des Mixes sollten leichte Effekte darauf gelegt werden, wenn sie wirklich benötigt werden.

Zu heftiger Baß

Wenn Ihnen Dance Music gefällt, werden Sie den Basskick und den dumpfen Schlag der Drums lieben. Deshalb wird der Bassregler Ihrer Hifi-Anlage recht hoch eingestellt sein. Was Sie tun sollten, ist, die mittleren Frequenzen zu betonen (Snare und Claps, Melodie, Akkorde und Gesang) und die hoch- (Hi-Hats und Percussion) und tieftönenden (Bässe und Kicks) Sounds unberührt zu lassen. Versuchen Sie, den Mix über die Kopfhörer Ihres Fernsehers zu verfolgen. Dann spielen Sie das Ergebnis auf der Hifi-Anlage ab. Der Unterschied wird Sie überraschen.

Damit durchkommen

Fremde Melodien zu stehlen, bringt Sie immer in Schwierigkeiten - ausnahmslos. Der Trend, in einem Song ein Riff eines alten Songs zu verwenden, mag gerade sehr angesagt sein, aber bedenken Sie, daß für diese Melodien und Samples bezahlt wurde - und das nicht zu knapp. Wenn eine Melodie, ein Riff oder ein Sample für Ihren Song, den Sie aufnehmen wollen, wesentlich ist, müssen Sie sich vorher die Genehmigung dafür einholen. Es gibt einen Mythos, der besagt, daß es schon o.k.. sei, wenn man nur eine bestimmte Zeit einer Aufnahme verwendet oder den Teil leicht abändert. Das entspricht nicht der Wahrheit! Der einzige Weg, einen kleinen Ausschnitt einer Veröffentlichung zu verwenden, ist, ihn so klein zu halten, daß er niemandem auffällt. Verwenden Sie Veröffentlichungen, um sich Anregungen für eigene Kreationen zu holen

A&R:

Artists and Repertoir (Künstler und Repertoire). Das ist die Abteilung einer Plattenfirma, die Künstler findet und arrangiert. Es sind sind die Leute, die beeindruckt werden müssen.

AM:

Amplitudenmodulation. Bedeutet allgemein, die Lautstärke eines Sounds mit einer zusätzlichen Kontrolleinheit zu variieren. Die Terminologie in Music 2000 ist leicht unterschiedlich. Hier bedeutet es, die Tonhöhe einer Note durch die Lautstärke einer anderen zu verändern.

DISHARMONIE:

Zwei oder mehrere Noten, die zu keiner bekannten Harmonie gehören, erzeugen einen verstimmten Klang.

FILL:

Eine kurze, musikalische Phrase, die sich leicht von den anderen Parts eines Songs unterscheidet, um das bevorstehende Erscheinen eines neuen Parts oder einer neuen Melodie anzukündigen.

FILTER:

Ein System, durch das Teile eines Sounds auf einer bestimmten Ebene entfernt werden.

FM:

Frequenzmodulation. Die Frequenz einer Welle verwenden, um die Frequenz einer anderen zu verändern. Erzeugt normalerweise einen harten, metallischen Klang.

HZ (KHZ):

Hertz ist der Name der Anzahl der Zyklen pro Sekunde in einer Wellenform (wie oft sie sich hebt oder senkt) auch Frequenz genannt. 1 kHz sind 1000 Hz.

MASTERING:

Eine Aufnahme von Ihrer Musikausrüstung auf CD oder Band machen. Das Master ist dann die Quelle für alle weiteren Kopien.

MIX:

Das Ausbalancieren der Lautstärke der Instrumente, Schwenkpositionen und Effekteinstellungen, um die letzte Aufnahme eines Songs zu produzieren.

PAN:

Von dem Wort 'Panorama' - das Panning legt fest, welche Position ein Sound in einem Stereofeld bekommt (wo es sich zwischen den Lautsprechern befindet).

PHONO:

Auch RCA-Konnektoren genannt. Wenn Sie eine ältere Playstation haben oder eine Hi-Fi-Anlage, sind das die roten und weißen Anschlüsse, die für die Audioverbindung verwendet werden.

RAM:

Random Access Memory. Der Platz, der Ihnen bleibt, um Riffs, Effekte, Videoclips und Samples zu speichern.

SYNTHESIZER:

Eine Maschine, um künstlich Sounds zu erzeugen. Kann sich in einem Keyboard oder einem Rack-Modul befinden.

TEMPO:

Die Geschwindigkeit eines Musikstücks. Historischer, italienischer Begriff, der heute in Beats pro Minute (BPM) gemessen wird.

VIBRATO:

Ein sich wiederholender Wechsel der Tonhöhe, wenn eine Note gehalten wird (im Gegensatz zum Bend, der nicht wiederholt wird), der eine Art Trillern erzeugt.

Diesem Buch ist eine Audio-CD beigefügt, die bei der Illustration einiger Kapitel hilft und Sie beim Musik machen weiterbringt.

Die Lektionen

Titel 1 - Lektion 1

Dies ist eine Aufzeichnung dessen, wie sich das Stück in 10 Schritten aus Kapitel 2 anhören sollte. Wenn Ihr Ergebnis anders klingt, sollten Sie die Schritte wiederholen.

Titel 2 - Lektion 2

Mit den Veränderungen, die Sie in Kapitel 10 gemacht haben, sollte sich die Melodie jetzt so anhören. Nur ein feiner Unterschied, doch das sind die ersten Schritte zur vollen Songbearbeitung.

Titel 3 - Lektion 3

Bisher der komplizierteste Test. So sollte sich das Techno Demo aus Kapitel 11 anhören. Keine Sorge, wenn es sich bei Ihnen anders anhört, es ist letztlich ein Aufbau ohne Vorgaben. Versuchen Sie, die Unterschiede zu erkennen und die Korrekturen durchzuführen, ohne das Kapitel erneut lesen zu müssen.

Beispiele

Wenn Sie die letzte Aufgabe erfüllt haben, sollten Sie in der Lage sein, Ihre eigenen Riffs und Melodien zu produzieren. Hier sind einige Beispiel-Riffs, die Sie inspirieren könnten. Sie können sie zusammen mit den Informationen aus Kapitel 11 verwenden.

Titel 4 - Beispiel 1: Industrial

Ein harter Baß, massive Drums, dramatische Flächensounds und klapperndes Metall - klassische Bestandteile der Industrial Musik.

Titel 5 - Beispiel 2: Big-Beat

Der gesamte Groove und die Power von Meat Beat Manifesto bis Fat Boy Slim.

Titel 6 - Beispiel 3: RNB

Das ist es, was Sie für reife Grooves benötigen. Halten Sie es flüssig und funky.

Drumloops

Um Ihrem Sampling einen fliegenden Start zu verschaffen, sind hier 18 Drumloops verschiedener Stilrichtungen. Nach jedem Loop werden die individuellen Sounds, die verwendet wurden, um die Loops aufzubauen, abgespielt, damit Sie Ihre eigenen Loops erstellen können. Sie können sie verwenden, um das, was Sie in Kapitel 8 und 12 gelernt haben, in die Praxis umzusetzen.

7. Chemical groove . . . . . 120 bpm
8. Drum&Bass . . . . . 180 bpm
9. Industry . . . . . 130 bpm
10. Warehouse . . . . . 124 bpm
11. Very Metal . . . . . 110 bpm
12. Mellow R&B . . . . . 80 bpm
13. Bongo beat . . . . . 120 bpm
14. Industry 2 . . . . . 124 bpm
15. Jazzy . . . . . 145 bpm
16. Bird beat . . . . . 120 bpm
17. Psycho rave . . . . . 140 bpm
18. New York Club . . . . . 120 bpm
19. Transgroove . . . . . 110 bpm
20. Hawaii 44-0 . . . . . 160 bpm
21. Funky Overload . . . . . 145 bpm
22. Stadium Anthem . . . . . 80 bpm
23. The Kraft . . . . . 110 bpm

Instrumenten-Samples

Melodien können nicht nur aus Drums bestehen (jedenfalls nicht immer), also haben Sie hier 73 Instrumenten-Samples, die zusammen mit den angebotenen Drumkits verwendet werden können. Alle Titel sollten ein Niveau haben, das zu einem Mix paßt, und jedes Instrument wird in C auf vier Oktaven gespielt (außer der Harp Glissando). Das bedeutet, daß sie mit den anderen Instrumenten abgestimmt sind.

Baßsounds

24 . . . . . Phatter
25 . . . . . Rave on
26 . . . . . Electric
27 . . . . . Square bass
28 . . . . . 303 sweep
29 . . . . . Stub bass
30 . . . . . Distortion
31 . . . . . Low and long
32 . . . . . Uncle Bob
33 . . . . . Voice bass
34 . . . . . Taiko bass

Flächensounds

35 . . . . . Wire pad
36 . . . . . Ambient BPF
37 . . . . . Bagpipe pad
38 . . . . . Middle Earth
39 . . . . . PWM mover
40 . . . . . Big wave
41 . . . . . Robovoice
42 . . . . . Rising sweep
43 . . . . . Android
44 . . . . . Blow

Gesang

45 . . . . . Groaner
46 . . . . . Warm choir
47 . . . . . Lah choir
48 . . . . . Jazz scat
49 . . . . . Dark choir
50 . . . . . Mellotron choir

Strings

51 . . . . . Drama strings
52 . . . . . Stereo pizz
53 . . . . . Orchestral choir
54 . . . . . Machine strings
55 . . . . . Marcato strings
56 . . . . . Dark strings
57 . . . . . Acoustic pizz
58 . . . . . Harp glissando

Gitarren

59 . . . . . 12-string acoustic
60 . . . . . Screaming Lead
61 . . . . . Muted electric
62 . . . . . Power guitar
63 . . . . . Feedback guitar
64 . . . . . Mandolin trill

Orgeln

65 . . . . . Small church
66 . . . . . Bluesy organ
67 . . . . . Cathedral
68 . . . . . Fields organ
69 . . . . . Rock on!

Glocken

70 . . . . . Old DX bell
71 . . . . . Pad bell
72 . . . . . Rolling bells

Percussion/Hits

73 . . . . . Timpani
74 . . . . . Factory perc
75 . . . . . Hard hitting
76 . . . . . 4-hits

Pianos

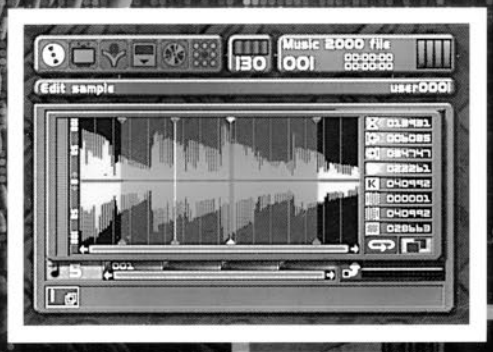
77 . . . . . Honky-tonk
78 . . . . . Large grand
79 . . . . . Mellow Rhodes

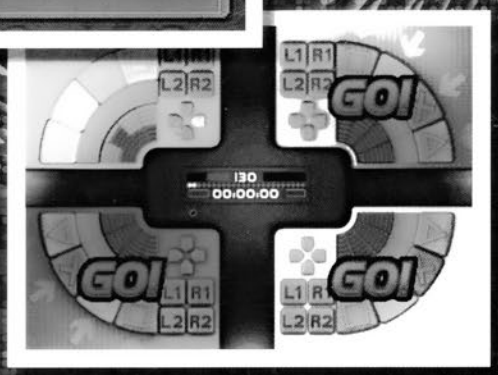
Leadsounds

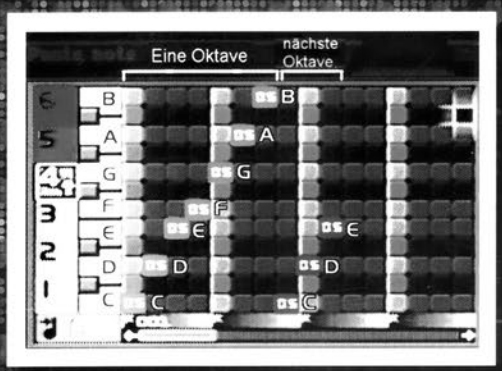
81 . . . . . Buzzsquare lead
81 . . . . . Waspy
82 . . . . . Metal pole
83 . . . . . Talkfunk
84 . . . . . Real funk
85 . . . . . Drive synth
86 . . . . . Durangoìs
87 . . . . . Deep sitar
88 . . . . . Howl
89 . . . . . Auto TB
90 . . . . . Synthy whistle
91 . . . . . MG fifths
92 . . . . . Taj Mahal
93 . . . . . Hard sync
94 . . . . . Soft buzz
95 . . . . . Overloader
96 . . . . . Big BPF

Jetzt hat jeder das Zeug zum Star!

Genial, wie einfach Sie Tracks selbst mixen können!







- ERKLÄRUNG ALLER FUNKTIONEN UND MENÜS
- UNKOMPLIZIERTES SAMPLE-EDITING
- NEUES VIDEOSYSTEM FÜR PROFESSIONELLE 3D VIDEOS
- JAMMING-SESSIONS LEICHT GEMACHT
- BONUS-CD MIT VIELEN NÜTZLICHEN SAMPLES

©1999 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters". All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. "Music 2000" is a trademark of the Codemasters Company Ltd. © All screenshots copyright Jester Interactive 1999. All rights reserved.

ISBN 3-933841-70-4
EVK: DM 24,95
öS 182,-
sFr 23,-

4 033921 841700

PRIMA Publishing® und das PRIMA Logo sind eingetragene Warenzeichen der PRIMA Communications, Inc.

www.primadeutschland.com

Plattform: PlayStation